

Top-Demo: Descent 3 • 2 Vollversionen: Tunnel B1 & Dark Seed 2 • PC Joker 2/99 mit 2 CD-ROMs

nur 8,90 DM

PC JOKER

Heft & Spiel

ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

2/99 Februar

B 12623 E



auf 2 CDs: 3D-Action & Horror-Abenteuer

Tunnel B1 & Dark Seed 2

plus spielbare Top-Demos: **Descent 3**
Star Wars: Rogue Squadron



Rollenspiel-Exotik
für Kämpfernaturen



Achtung! Diese Ausgabe wurde
mit 2 CD-ROMs ausgeliefert - sollten
eine davon oder beide fehlen, verlangen
Sie ein vollständiges Exemplar!

Turok 2

Der genialste 3D-Shooter,
seit es Saurier gibt!



Achtung! Diese Ausgabe wurde
mit 2 CD-ROMs ausgeliefert - sollten
eine davon oder beide fehlen, verlangen
Sie ein vollständiges Exemplar!

Test und Demo

Star Wars Rogue Squadron

Ballern wie im Kino?

POWER-HARDWARE

Neue 3D-Karten und
Eingabegeräte im Test

HINTERGRÜNDE

Warum der Vizepräsident
von Westwood so auf
Lands of Lore 3 steht

Hat die Fliehkraft Deines Wagens
Dich je an die Seitenscheibe gepreßt?

Ist j, das Adrenalin durch Deine Adern geschossen,
nur weil Dein Wagen die Bodenhaftung verlor?

Und hat sich je Dein Wagen überschlagen,
nur weil Du die Gravitation an der Tunnel-Decke
ganz kalkuliert hast?...

...dann blätter
einfach weiter,
Schwächling!

Produktinfo 001

staubige Pisten
harter Asphalt,
mörderisch glatter Fels

- Aufwendige 3-D Strecken!
- High-End Grafik-Engine!
- 60 Frames pro Sekunde durch 3D-FX-Unterstützung!
- Völlige Bewegungsfreiheit auf den Strecken!
- Unterstützt die neuen Force-Feedback Lenkräder!
- Multiplayer-Spiel über Internet und LAN!



POWER SLIDE™

Halte Deinen Atem an -
aber nie Dein Auto!



ABGEKARTETES SPIEL

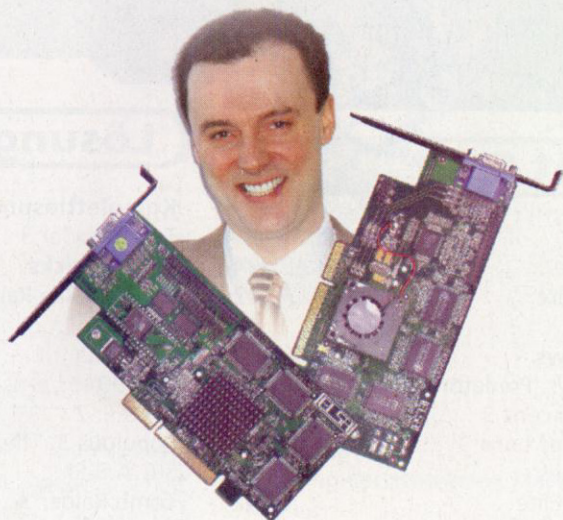
Ein nackter PC ist nicht nur im Bett ein schlapper Partner: Seit jeher ist es Fluch und Segen dieses Rechnertyps, daß der User ohne zusätzliche Karten im Ärmel bzw. Gehäuse eben schlechte Karten hat. „Offene Systemarchitektur“ nennt sich das Konzept, und es hat den Personal Computer schon so manchen Konkurrenten überleben lassen – Atari ST und Commodore Amiga etwa, aber auch bereits zwei Konsolengenerationen. Das ständige Nachkarten hält den Rechner technologisch jung, kommt aber natürlich nicht ganz billig.

Klar, wenn das frisch erworbene Baby bereits nach einigen Monaten an Altersschwäche kränkelt, ist das ärgerlich. Noch ärgerlicher ist es freilich, wenn es von Anfang an die vitaminreichste Nahrung verweigert: Wer sich heute einen PC ohne 3D-Beschleunigerkarte zulegt, verzichtet auf das beste, was die Welt der Spiele derzeit zu bieten hat. In diesem Sinne ist auch Nachrüstung unverzichtbar, denn ohne die dritte Dimension mag kaum noch ein Game auskommen. 3D-Action, die ohne Turbokarte auskommt, ist ebenfalls rar geworden. Sicher, bei „Tunnel B1“ auf der aktuellen Beilagscheibe klappt das noch ganz manierlich, doch bereits „Sub Culture“ auf der Begleit-CD der nächsten Ausgabe sieht ohne solche Hardwareunterstützung nur noch halb so beeindruckend aus.

Daher mein ganz persönlicher Tip: Wer noch immer keine 3D-Karte hat, sollte sich schleunigst eine besorgen – es muß ja keineswegs das neueste Gerät sein. Machen Sie sich getrost den rasanten Preisverfall zunutze und kaufen Sie ein „Auslaufmodell“. Denn auch wenn beispielsweise Voodoo 2-Boards gerade up to date sind, steht hier die nächste Generation doch schon wieder unmittelbar bevor. Auf der anderen Seite genügt ein Voodoo 1-Beschleuniger (derzeit schon ab ca. 100,- DM zu haben) für die allermeisten neuen Hitgames noch vollauf. Ganz ohne 3D-Karte sieht man dagegen beim Gros der Shooter, Simulationen, Actionabenteuer und Rennspiele in die Röhre.

Diese Vorgehensweise empfiehlt sich übrigens beim Hard- und Softwarekauf generell. Denn wer immer das Allerneueste besitzen will, muß oft genug kaum merkliche Vorteile teuer bezahlen. Für preisbewußte Gamer sollte die Devise daher „mithalten, aber nicht vorneweg laufen“ lauten. Und wenn Sie dann noch dem Joker mit seinem traditionell guten Preis/Leistungsverhältnis die Treue halten, ist der Spaß am PC gar nicht mehr soooo teuer!

Ihr Michael Labiner



Silver

Für Kämpfer Silber, für Abenteurer Gold: Nach dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit präsentiert Infogrames eine exotische Mischung aus Rollenspiel und Action – erste Ausblicke auf 78 Gegner, 16 Waffen und 8 Magieklassen.

Preview ab Seite **28**



Besuch bei Westwood

Wir haben den Vizepräsidenten der Westwälder getroffen und uns erste Eindrücke von seinem Lieblingsprojekt verschafft: **LANDS OF LORE 3** wird den Fans unter anderem alte Rollenspielwelten in neuem 3D-Look beschern. Was noch, erfahren Sie

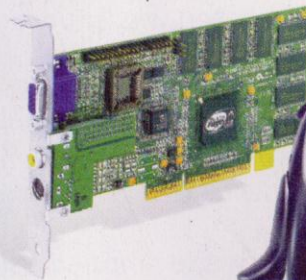
ab Seite **44**



Neue Power-Hardware

Welche **3D-KARTEN** läuten derzeit die Jahrtausendwende ein, welche **EINGABEGERÄTE** von morgen kann man heute schon kaufen? Und vor allem: Wo ist das Geld gut angelegt? Neue Sticks, Pads, Lenker und PC-Turbos im harten Praxistest der Spieleredaktion.

ab Seite **124**



Hot Spot

News

Branche	24
Hardware	22
Spiele	18

Previews

Aliens vs. Predator	32
Descent 3	38
Lands of Lore 3	44
Machines	40
Panzer Elite	42
Silver	28

Lösungshilfen

Komplettlösungen

Tomb Raider 3	131
---------------	-----

Tips & Tricks

Colin McRae Rally	137
Dethkarz	137
Heretic 2	137
NHL 99	137
N.I.C.E. 2	137
Populous 3: The Beginning	137
S.C.A.R.S.	138
Tomb Raider 3	138
Wargasm	138

Interviews

BPJS (Indizierungen)	24
Infogrames (Silver)	31
Rebellion (Aliens vs. Predator)	32
Westwood (Lands of Lore 3)	45

Online-Guide

Previews

Extreme Warfare	110
Netpanzer	112

Spiele

Ultima Online: The second Age	108
-------------------------------	-----



Star Wars: Rogue Squadron

Noch ehe der Krieg der Sterne bald im Kino weiertob, tritt Luke Skywalker einmal mehr am Bildschirm gegen das galaktische Imperium an. War die Macht wieder mit Lucas Arts?

Test ab
Seite **56**



Rubriken

Abo Service	34
Begleit-CD	
• Dark Seed 2	10
• Demos, Patches & Goodies	12
• Tunnel B1	8
Charts	115
Comic	143
Editorial	3
Gewinner	114
Glossar für Fachbegriffe	114
Hardware	
Neue Eingabegeräte	124
Neue 2D/3D-Kombiboards	126
Impressum	148
Inserenten	119
Interna aus der Redaktion	6

Joker Shop	144
Kleinanzeigen	148
Kostenlose Produktinfos	147
Leserbriefe	140
Lösungsindex	139
Messen und Termine	24
Preis ausschreiben	
Lego-Raritäten zu gewinnen!	20
Star Trek-Competition	19
Special	
Spieletips für Einsteiger und Aufsteiger	120
Testindex	146
Update Service	116
Vorschau	150

Turok 2

Ein 3D-Shooter der Superlative: Dinostarke Grafikeffekte, intelligente Gegner und 45 Echtzeitminuten mit Zwischensequenzen machen den neuen Comic-Indianer am PC zu einem Highlight!

Test ab Seite **48**

Spieletests

Abenteuer

Baldur's Gate	72
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	104
Redguard	78
Return to Krondor	76
World Spiral Liath	104

Action

Asghan	62
Crime Killer	102
Cyber Strike 2	58
Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD	61
Glover	64
Recoil	60
• Star Wars: Rogue Squadron	56
• Thunder Brigade	103
Turok 2	48

Genre-Mix

• Dark Project – der Meisterdieb	68
Tunguska	66

Simulation

3D Ultra Pinball: Turbo Racing	105
Apache Havoc	96
Falcon 4.0	99
World War 2 Fighters	98

Sport

DSF Ski 99 Extreme Edition	105
ESPN XGames Pro Boarder	103
• Mad Trax	102
NASCAR Racing 1999 Edition	82
S.C.A.R.S.	86
Speed Busters	80
• Test Drive 5	80
Test Drive Offroad 4x4	102
Viper Racing	84
VR Baseball 2000	105
WCW Nitro	103

Strategie

Dominant Species	92
Enemy Infestation	90
• Mana –	
Der Weg der schwarzen Macht	93
Myth 2	88
Western Front	104

JUNG & ALT

Unsere jüngste Leserin laut Erhebung '98 ist die elf Jahre alte Cosima Spitler. Sie würde sich das „Barbie Druckstudio“ auf der Begleit-CD wünschen – sorry Cosima, aber bei 93 Prozent männlicher Leserschaft wirst Du wohl auf ein Druckstudio mit Ken warten müssen...



Unser reifster Leser scheint mit 61 Jahren derzeit Knut Geserick zu sein. Er regt kritischere Wertungen für Gewalt- und Ballerspiele an. Aber, hey: Welches andere Magazin verzichtet noch bei indizierungsgefährdeten Titeln auf die Noten für Motivation und Gesamteindruck?



Unser größter Fan dürfte hingegen der 14jährige Sigmar Annuß sein. Er findet PC Joker „total super und einfach außerirdisch“, negativ fällt ihm „nichts, nichts und nichts“ auf. Da erfüllen wir doch gerne den geäußerten Wunsch und bleiben „so toll wie wir sind“.



SUPARICHIE

Endlich ist sie da, **die Audio-CD zum Chefredakteur**: Interpret „Richie“ ist zwar mit unserem Vorarbeiter weder verwandt noch verschwägert, aber mindestens genauso „supa“ – klar, daß die Scheibe im Verlag schnell die Runde machte. Trotz Richies Auftritten bei VIVA und einem BRAVO-Poster war man hier freilich nicht flächendeckend von seiner Klamauk-Mucke angetan. Wer aber über witzigen Kauderwelsch wie „Ist es eine Flieschtasse? Ist es ein Schrauberkopter?“ ablachen kann, findet die Maxi-Single von BMG (inkl. „Supamix mit Flieschkraft“) für rund zehn Mark im Handel.



I ♥ LULA

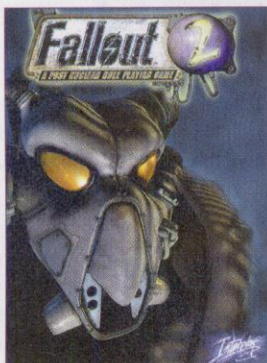
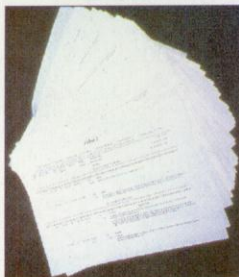
Er schreibt Lula Briefe und schickt handgepinselte Ölgemälde der Digi-Blondine an die Adresse von CDV, er bastelt eigene Lula-Tassen und wünscht sich nichts sehnlicher, als Lulas Plüschbären zu besitzen. Kurzum, Klaus aus Hamburg dürfte der größte Fan des virtuellen Pornostars aus dem Spiel „Wet – The sexy Empire“ sein. Für ihn und alle Gleichgesinnten haben wir an dieser Stelle gleich zwei gute Nachrichten: In Bälde soll das neue Lula-Game „Wet Attack“ erscheinen; außerdem gibt es in Frankfurt einen **Lula-Fanclub**. Bewerbungen sind nebst 10,- DM Eintrittsgebühr an folgende Adresse zu richten:

Lula Fanclub '98
Fuchstanzstr. 40
D-60489 Frankfurt



FALLOUT-FALLOUT

Antworten auf bislang nie gestellte Fragen: Ja, wir haben „Fallout 2“ in der letzten Ausgabe und damit vier Wochen nach einigen anderen Magazinen getestet. Und nein, wir sind deshalb keine Schläfer! Als Beweis hier der Stapel mit den **163 Blättern der Bugliste**, mit der die erste Version des postnuklearen Interplay-Rollenspiels geliefert wurde. Finden Sie nicht auch, daß in manchen Fällen eine zufriedenstellende Testversion vor Aktualität geht?



DER KAMERAMANN

Anläßlich seines Besuchs bei Digital Anvil, der neuen Spiele-schmiede von Chris Roberts & Co. („Wing Commander“), wurde Redakteur **Markus mit Kamera, Scheinwerfer und Equipment** **bepackt** – schließlich sollte in Texas neben der Reportage aus der letzten Ausgabe auch ein TV-Bericht für die Sendung „Level X“ auf SAT 1 bzw. unserer Begleit-CD entstehen. Die nächste Folge mit unseren PC-Tips für die Reihe „Clubhouse“ läuft am Samstag, den 16. Januar vormittags; eine Rohschnittfassung davon ist (neben der Show



vom 12. Dezember) als Joker-TV auf der aktuellen Beilagscheibe zu finden. Und das Reinschauen lohnt so oder so!

FALCON™ 4.0

DAS NEUE REFERENZ-PRODUKT UNTER DEN FLUG-SIMULATIONEN



92%

"Falcon 4.0 – Der derzeit beste Flugsimulator!"

MICHAEL SCHNELLE GAMESTAR
01/99

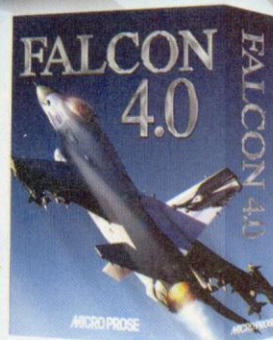


95%

"MicroProse setzt mit Falcon 4.0 die neue Höchstmarke für militärische Flugsimulationen!"

FRANK MÖLLENHOF
WWW.FLIGHTSIMULATOR.DE

FALCON 4.0 setzt neue Maßstäbe, von F-16 Entwicklern umgesetzt und von Kampfpiloten auf Realitätsnähe getestet. Die F-16C in der Version Block 50/52 ist das wohl vielseitigste Jagdflugzeug, unübertroffen im Kampf gegen Luft- und Bodenziele! Lernen Sie die Falcon in zahlreichen Trainingsmissionen kennen, meistern Sie Luftkämpfe im Soforteinsatz und zeigen Sie Ihr ganzes Können in dynamischen Echtzeit-Kampagnen über der koreanischen Halbinsel.



CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com



© 1998 Hasbro Interactive und MicroProse, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE, FALCON, HASBRO INTERACTIVE, das HASBRO INTERACTIVE Logo und FALCON 4.0 sind Warenzeichen von Hasbro beziehungsweise den dazugehörigen Firmen. MicroProse ist eine Tochtergesellschaft von Hasbro. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber. *

VOLLVERSION TUNNEL B1

DEMOS

Dark Project:
Der Meisterdieb
Descent 3
Excessive Speed
Mad Trax (3Dfx- und Direct3D-Version)
Mana
Newman Haas Racing
Rogue Squadron
Siedler 3
Test Drive 5
Thunder Brigade

(3Dfx- und Direct3D-Version)



Installation & Spielstart

Windows 95/98: Wählen Sie im Joker-menü der CD Nr. 2 aus der Rubrik *Vollversionen* den Punkt *Tunnel B1*, und klicken Sie auf *Installation*.

DOS: Wechseln Sie am DOS-Prompt auf Ihr CD-Laufwerk (z.B. D:\), und geben Sie INSTALL ein.

Installation allgemein: Im Setup-Programm klicken Sie auf *Auto Detect*, um Ihre Soundkarte zu konfigurieren. Falls die automatische Erkennung fehlschlägt, können Sie die Werte auch manuell angeben.

Spielstart unter Win 95/98: Doppelklicken Sie die Datei B1.EXE im Hauptverzeichnis der CD.

Spielstart unter DOS: Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD, und geben Sie B1 ein.

Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Falls Sie das Heft nicht zerschneiden wollen, finden Sie die CD-Inlays zusätzlich auf **CD Nr. 1 im Verzeichnis CDinlets** als Bitmaps: Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

Der Problemlöser

Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95/98 Probleme bereiten – wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spiele ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KByte Grundspeicher, findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte. Wir bieten den aktuellen



Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel für nur **24,95 DM** im **Joker-Shop** an.

Vollversion TUNNEL B1

Dieser Actionshooter von Neon/Ocean verspricht **3D-Power auch ohne Beschleunigerkarte:**

Als Gleiterpilot dringen Sie in das unterirdische Tunnellabyrinth eines Diktators ein, um dessen Weltvernichtungsmaschine zu zerstören!

Nun hat sich der Größenwahnsinnige zwar hinter unzähligen Geschütztürmen und Sicherheitseinrichtungen verschanzt, doch auch Sie haben manches As im Ärmel. So erlaubt die komplexe Steuerung das Schlittern, Turboschübe und automatische Zielerfassung. Dazu kommen Dreifachgeschütze, Raketenwerfer und Laser, die durch Sammelextras weiter aufgerüstet werden. Weil die Welt nicht an einem Tag gerettet werden kann, wird der Spielstand automatisch am Ende jedes Abschnitts gespeichert; außerdem gibt es Continues und Extraleben.

Freuen Sie sich auf 5 umfangreiche Szenarien voll stimmungsvoll ausgeleuchteter 3D-Korridore, intelligente Gegner sowie eine zoombare Übersichtskarte. Und natürlich auf die 14 superben CD-Audiotracks von Chris Hülsbeck, die sich sogar direkt aus dem CD-Player genießen lassen!



Nach zweimaligem Aufrüsten suchen sich die Raketen ihr Ziel selbst



Die Lichteffekte sind geradezu blendend



Die zoombare Übersichtskarte kann direkt auf die Action gelegt werden



Viel Feind, viel Ehr: Überleben Sie im Tunnel B1!

Tunnel B1 (Neon/Ocean)

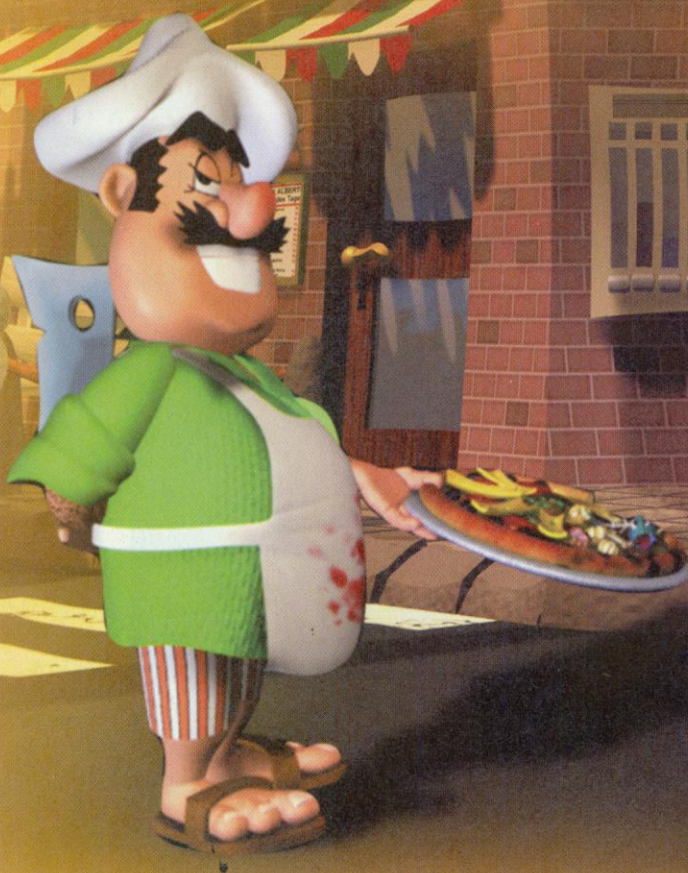
3D-Shooter mit intelligenten Gegnern und komplexer Steuerung

Features	5 umfangreiche Szenarien, zoombare Übersichtskarte, ausbaufähige Waffen, Extraleben, Auto-Save, Continues
Präsentation	Grafik in VGA oder SVGA, kein 3D-Beschleuniger erforderlich, bombastische Begleitmusik von Chris Hülsbeck als CD-Audiotracks
Steuerung	Tastatur oder Joystick, Schlittern, Turboschübe und automatische Zielerfassung möglich
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P75 mit 16 MB RAM, DOS oder Win 95/98 sowie 10 MB auf der HD
Handbuch & Installation	deutsche Anleitung als Word- und TXT-Dokument auf der CD-ROM Nr. 2 im Ordner „Handbuch“; Installation über das Joker-Menü unter Win 95/98 oder manuell unter DOS

PIZZA \$YNDICATE

Der Nachfolger
des legendären
Pizza Connection

WO SICH PIZZABÄCKER ...



GUTE

Pizzabäcker und geschickte Gastronomen machen sich auf, den Globus kulinarisch zu erobern. Die besten Pizzarezepte, die Auswahl des Standortes, des Personals und der Einrichtung entscheiden über Erfolg und Pleite. Ein perfektes Werbe-konzept lockt die Bewohner von Pizzaworld in die Filialen.

- Echtzeit Herausforderung
- Spielt gegen bis zu 6 Computergegner
- Kampagnen Modus + eigene Missionen
- Erobert 20 internationale Metropolen
- ca. 150 eigenständige Einwohnercharaktere pro Stadt
- Charaktere in über 800.000 Variationen
- Frei gestaltbare Restaurant-Einrichtungen
- Pizzen mit über 80 Zutaten frei editierbar



Produktinfo 042

SOFTWARE 2000



Die Begleit-CD

Vollversion

DARKSEED II

Träume sind keineswegs immer Schäume – jedenfalls nicht in diesem **Horror-Abenteuer nach Motiven des „Alien“-Schöpfers H.R. Giger**. Hier fällt Ihnen die Rolle des Schriftstellers Mike Dawson zu, der beschuldigt wird, die Bibliothekarin Rita Scanlon ermordet zu haben. Neben dem wahren Killer muß unser Hauptdarsteller auch die fehlende Erinnerung an die Tatnacht finden: ein packender Thriller zwischen Alptraum und Realität. Via Maus oder Tastatur erkundet man rund 70 fotorealistische SVGA-Lokationen wie Bar, Bibliothek, Zirkus usw. Dabei sollen



Unterhaltungen
werden per
Multiple-choice-
Dialog geführt

Auf der
Übersichts-
karte ge-
langt man
blitzschnell
von einem
Ort zum an-
dern



Installation & Start

Installation unter Win 3.1/95/98: Wählen Sie im Joker-menü der CD Nr. 1 aus der Rubrik *Vollversionen* den Punkt *Dark Seed 2* und klicken Sie auf *Installation*. Geben Sie dann im Setup den Namen für das Installationsverzeichnis ein und wählen Sie den Installationsumfang. Das anschließende Set-up von „Video for Windows“ brechen Sie unter Win 95/98 durch zweimaligen Klick auf *Exit* ab, da die erforderlichen Daten bereits auf Ihrem System installiert sind.

Spielstart: Starten Sie das Spiel über den Eintrag im Start-menü (Win 95/98) oder den Programm-Manager (Win 3.1).

DOS: Dark Seed 2 ist ausschließlich für Windows konzipiert und läuft nicht unter DOS.



Interview mit dem üblichen Verdächtigen: Ist der Gärtner der Mörder?

Multiple-choice-Gespräche mit etwa 40, von echten Schauspielern dargestellten Akteuren Klarheit in die immer abstrusere Gruselgeschichte bringen. Und spätestens, wenn Sie zum ersten Mal die bizarre „Schattenwelt“ betreten, werden Ihnen die Haare zu Berge stehen!

Dark Seed 2 ist ein Spitzenadventure voller packender Rätsel, realistischer Animationen und cooler Jazz-Musik. Ein Muß für Freunde anspruchsvoller Schocker – wer im Dunkeln spielt, braucht gute Nerven!



Die realen Schauspieler fügen sich perfekt in die gerenderten Hintergründe ein

Dark Seed 2 (Cyberdreams)

Atmosphärisches Gruseladventure mit echten Schauspielern in Renderkulissen

Features	Design von H.R. Giger, Sprachausgabe, Save-Option
Präsentation	rund 40 realistisch animierte Schauspieler in ca. 70 Renderschauplätzen (SVGA), Jazz-Soundtrack
Steuerung	Tastatur oder Maus
Sprache	Anleitung und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Mindestkonfiguration	486er mit 8 MB RAM, Win 3.1/95/98 sowie 10 bis 150 MB auf der HD
Handbuch, Komplettlösung & Installation	deutsche Anleitung als Word- und TXT-Dokument auf der CD-ROM Nr. 1 im Ordner „Handbuch“, Komplettlösung im Jokermenü unter der Rubrik „Lösungen“ und im Ordner „Handbuch“; Installation über das Joker-Menü

PIZZA \$YNDICATE

Der Nachfolger
des legendären
Pizza Connection

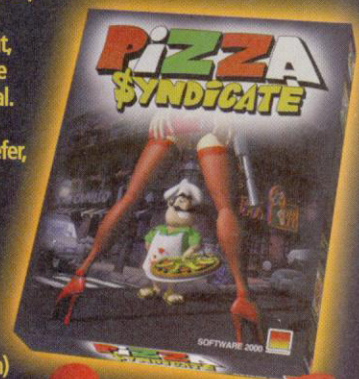
... UND MAFIABOSS GUTE NACHT SAGEN



BÖSE

Gangster scheffeln mit dunklen Geschäften, Waffenhandel und Schutzgeldern gutes Geld. Dem Syndikat ist jedes Mittel recht, um die Konkurrenz zu schädigen. Für die Geldwäsche taugen die Pizzerien allemal. Gesetzeshüter lassen sich "überreden", nicht so genau hinzusehen. Mit Ungeziefer, gekauften Schlägern und Killern macht Ihr dem Gegner das Leben schwer. Alle Macht dem Paten.

- Schließt Euch einem Syndikat an oder gründet einfach ein eigenes
- Bewährt Euch in Actionspielen (z.B. Verfolgungsjagden, Schießereien)
- Bestecht Polizei und Verwaltung
- Im Todesfall übergebt Ihr Eure Geschäfte an einen Nachfolger



AB FEBRUAR
IM HANDEL

- HEISSES - PIZZA - PACK -
DAS INFOPAKET MIT DEN FANARTIKELN
Gegen DM 3,- in Briefmarken an: SOFTWARE 2000,
Stichwort: PIZZA-PACK, Postfach 110, 23691 Eutin

SOFTWARE 2000



Dark Project

Test
in dieser
Ausgabe



GENRE: 3D-Actionadventure

UMFANG: Video

BESONDERHEIT: läuft direkt von CD

SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Excessive Speed



GENRE: Autorennen

UMFANG: 3 Spielmodi (inkl. Multiplayer), 2 Autos, 2 Strecken

BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 1) und 55 MB auf der HD

Unsere Menüoberfläche



...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit komfortabler Benutzeroberfläche (nur jeweils verfügbare Optionen anwählbar) und tollen Funktionen: **Screenshots zu jedem Programm** bei der Auswahl, ein Info-Button sowie **direkter Start bzw. Installation aus dem Menü heraus**. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf die Homepage oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel.

VOLLVERSION DARK SEED 2

SPECIALS

Caesar 3 Map Editor
Joker TV 4 und 5

GOODIES

3Dmark 99
Clean Center 4.0
DirectX 6.0
DXMedia 6.0
ELSA-Treiber
F-Prot
F-Secure
Game Commander
Hexedit
mIRC v5.31
QuickTime 3.0
Savegame Editor
Construction Kit
T-Online Zugangssoftware
von 1&1
UnitVB
WinAmp 2.05
Winzip 95

SHAREWARE

Skat
M-Z-Cheat
Wissensquiz
Pong

BONUSLÖSUNGEN

Dark Seed 2
Fifth Element
Rent a Hero
Tips, Tricks und Hex-Cheats

PATCHES

688 Hunter Killer (V 1.05)
Airline Tycoon (V 1.25)
Anno 1602 Add-on (Patch 2)
Cue (V 2.2)
Fallout 2 (V 1.1 Beta)
Klingon Honor Guard (V 1.1)
Knights and Merchants (V 1.32)
Monster Truck Madness 2 (V 2.00.42)
N.I.C.E. 2 (V 1.01 Beta)
Racing Simulation 2 (V 1.02)
Railroad Tycoon 2 (V 1.02)
Shogo (V 2.0)
Siege 3 (V 1.23)
Tomb Raider 3
U.S. Navy Fighters 97 (V 1.4)

PC JOKER HEFT & SPIEL 2/99 • Vollversion: Dark Seed 2 • CD 1



Vollversion

(für Windows 3.1/95/98, Anleitung und Bildschirmtexte deutsch)

DARKSEED 2 CD 1

PC Joker Heft & Spiel 2/99

SPECIALS

Caesar 3 Map Editor
Joker TV Folgen 4 und 5

plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

Top-Demo: Descent 3

Die uneingeschränkt spielbare Demo-version des neuen Teils der klassischen Reihe für Tunnelflieger bietet einen kniffligen Abschnitt mit gleich drei Aufgaben: Dringen Sie mit Ihrem Gleiter in ein Stollensystem vor, wo ein außerirdisches Virus wütet. Stellen Sie die Kommunikation mit der Außenwelt wieder her und finden Sie den Ausgang nebst zwei Schlüsseln. Zu guter Letzt muß im Dschungel ein Alien-Raumer aufgespürt und eine Virenprobe entnommen werden. Glück auf!

GENRE: 3D-Action

UMFANG: voll spielbarer Abschnitt

BESONDERHEIT: 3D-Beschleuniger (erforderlich) werden wahlweise über Glide (3Dfx), OpenGL oder Direct3D angesteuert

SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte, Win 95/98 mit DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) oder NT4 mit DirectX 3.0 sowie 52 MB auf der HD

DESCENT 3



Preview
in dieser
Ausgabe



Nach Verlassen des Tunnelsystems suchen Sie im Dschungel nach einem außerirdischen Schiff

Fünf Gegnertypen machen die Demoversion unsicher

Top-Demo: Rogue Squadron

Bis der erste Teil der neuen Star Wars Trilogie dieses Jahr in unseren Kinos anläuft, müssen Fans der galaktischen Rebellion die Schergen des Imperiums eben selbst vom PC-Himmel holen – als Staffelführer der Rogue Squadron können Sie sich hier schon mal einschließen. In der voll spielbaren Demo-Mission gilt es, zuerst imperiale Aufklärungsdrohnen abzufangen und danach ein Dorf vor angreifenden Tie-Fightern zu schützen. Mögen der benötigte 3D-Beschleuniger und die Macht mit Ihnen sein!

GENRE: 3D-Action

UMFANG: voll spielbare Mission

BESONDERHEIT: 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger erforderlich

SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) und 46 MB auf der HD

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

Dieses Dorf muß im X-Wing gegen imperiale Tie-Bomber verteidigt werden



Test
in dieser
Ausgabe



Mit den Funktionstasten wird zwischen Cockpit- und Außenansichten gewechselt

Goodies

3Dmark 99

Spiele-Benchmark für 3D-Grafikkarten

Acrobat Reader 3.0

Dokumentenbetrachter für DOS/Win

Clean Center 4.0

Installationsmonitor

DirectX 6.0

aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

DXMedia 6.0

spielt diverse Movieformate

wie MPEG etc.

Elsa-Treiber

Treiber für Elsa-Grafikkarten

F-Prot

kostenloser Virens Scanner für DOS

F-Secure

aktueller Virens Scanner für Windows 3.1/95/98

Game Commander

Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

Hexedit

Hexeditor für DOS/Win

mIRC v5.31

Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

pkunzip

DOS-Entpacker

QuickTime 3.0

Videoplayer für Win 95/98/NT

Savegame Editor

Construction Kit

Tool zur Manipulation von

Spielständen

T-Online Zugangssoftware von 1&1

kostenloser Probeaccount mit 10 Freistunden

UniVBE

Univesa 2.0-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

WinAmp 2.05

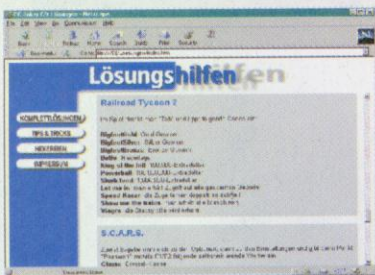
MP3-Player für Win 95/98/NT4

Winzip 95

Entpacker für Win 95/98

Spielösungen auf CD

Ab dieser Ausgabe packen wir jene **Lösungen, die es aufgrund ihres Umfangs nicht ins Heft geschafft haben**, einfach auf unsere Begleit-CD! Klicken Sie im Jokermenü der CD Nr. 1 auf den Knopf „Lösung“, schon öffnet sich in Ihrem Web-Browser eine komfortable Benutzeroberfläche, die Ihnen Zugang zu **Komplettlösungen, Tips & Tricks sowie Hex-Cheats** bietet. Exklusiv auf CD finden Sie diesmal die Lösungen zu unserer Vollversion „Dark Seed 2“ und dem Renderadventure „Rent a Hero“. Als Bonus gibt es noch jede Menge Kurztips aus dieser und vergangenen Ausgaben.



Die Komplettlösungen zu „Dark Seed 2“ und „Rent a Hero“ gibt es nur auf CD, dazu finden sich Hexcheats sowie Tips & Tricks unter der komfortablen Browser-Benutzeroberfläche

Special: Joker TV

Kein Joker-Dreh ohne unvorhersehbare Pann: Diesmal legte das Kamerateam mit seinem Equipment gleich die ganze Redaktion lahm – Stromausfall! Trotzdem waren am Ende des Tages wieder **zwei gelungene Folgen** von Joker-TV im Kasten, wovon Sie sich unter dem Menüpunkt „Special“ auf unserer Begleit-CD Nr. 1 überzeugen können. In Folge 5 (auf SAT 1 am 16. Januar vormittags als „Level X“ zu sehen) kommt übrigens Chris „Wing Commander“ Roberts persönlich zu Wort!

Sollte Ihr Rechner keine MPEG-Videos abspielen können, installieren Sie einfach „DXMedia 6.0“ aus der Rubrik „Goodies“ im Jokermenü der CD Nr. 1. Damit erhalten Sie gleichzeitig auch eine Vielzahl anderer Ton- und Videoformate wie Wave, AVI, RealAudio, QuickTime usw.



Special: Caesar 3 Map Editor

Mit dem komfortablen Karteneditor schiebt Sierra ein feines Tool für alle Fans der antiken Aufbausimulation nach. Damit lassen sich neue Landschaften kreieren und Ereignisse wie Erdbeben, Gladiatoren-aufstände usw. festlegen. Sie finden den Editor auf CD Nr. 1 unter dem Menüpunkt „Special“.



Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches“ zu nachfolgenden Spielen. Sollte kein eigener Installer beigelegt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip“ müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Goodies“ das DOS-Programm **pkunzip.exe** sowie die menügesteuerte Variante **Winzip** für Win 95/98.

688 Hunter Killer

Update der englischen Version auf V 1.05

Airline Tycoon

Update der deutschen Version auf V 1.25

Anno 1602 Add-on

„Neue Inseln, neue Abenteuer“ Patch 2 Clue

Update auf Version 2.2

Fallout 2

Update der US-Version auf V 1.1 Beta

Klingon Honor Guard

Update auf V 1.1

Knights and Merchants

Update auf V 1.32

Monster Truck Madness 2

Update auf V 2.00.42

N.I.C.E. 2

Update der deutschen Version auf V 1.01 Beta

Racing Simulation 2

Update der 3Dfx- und D3D-Fassung auf V 1.02

Railroad Tycoon 2

alle Versionen auf V 1.02

Shogo

Update auf V 2.0 (alte Spielstände nicht kompatibel!)

Siedler 3

deutsche und englische V 1.20 auf V 1.23

Tomb Raider 3

behebt Probleme beim Speichern und mit AWE 64-Karten

U.S. Navy Fighters 97

Update auf V 1.4

Demos, Patches und Goodies

Mad Trax



Test
in dieser
Ausgabe

GENRE: SF-Rennen
UMFANG: Tombstone-Kurs mit Zeitlimit
BESONDERHEIT: separate Versionen für 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger, läuft direkt von CD
SYSTEM: P133 mit 3D-Beschleunigerkarte, 16 MB RAM, Win 95/98 und DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 1)

Mana



Test
in dieser
Ausgabe

GENRE: Rollenspiel
UMFANG: komplette Region „Der Schmerzensforst“
BESONDERHEIT: 4 Schwierigkeitsgrade
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) und 60 MB auf der HD

Newman Haas Racing



GENRE: CART-Rennen
UMFANG: 6 Runden in Mid Ohio
BESONDERHEIT: fliegender Start, PowerVR- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 1) und 6 MB auf der HD

Siedler 3



GENRE: Aufbausimulation
UMFANG: Tutorial plus spielbare Demo-Mission
BESONDERHEIT: umfangreiches Optionsmenü zur Anpassung an die eigene Hardware
SYSTEM: P100 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) und 76 MB auf der HD

Test Drive 5



Test
in dieser
Ausgabe

GENRE: Autorennen
UMFANG: 2 Autos, eine voll spielbare Strecke
BESONDERHEIT: 3 Grafikauflösungen zur Wahl, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) und 14 MB auf der HD

Thunder Brigade



Test
in dieser
Ausgabe

GENRE: 3D-Action
UMFANG: Trainingsmission, Instant-Action plus eine Mission der Kampagne
BESONDERHEIT: Landschaftsdarstellung in Fraktalgrafik
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 1) und 34 MB auf der HD

Shareware von Lesern

Skat

mit lernfähigen Computergegnern von Peter Heinlein

MZ-Cheat

Cheats zu 899 Spielen im HTML-Format von Martin Zipfel

Wissensquiz

Fragen zur Allgemeinbildung von Sahaib Shahzad

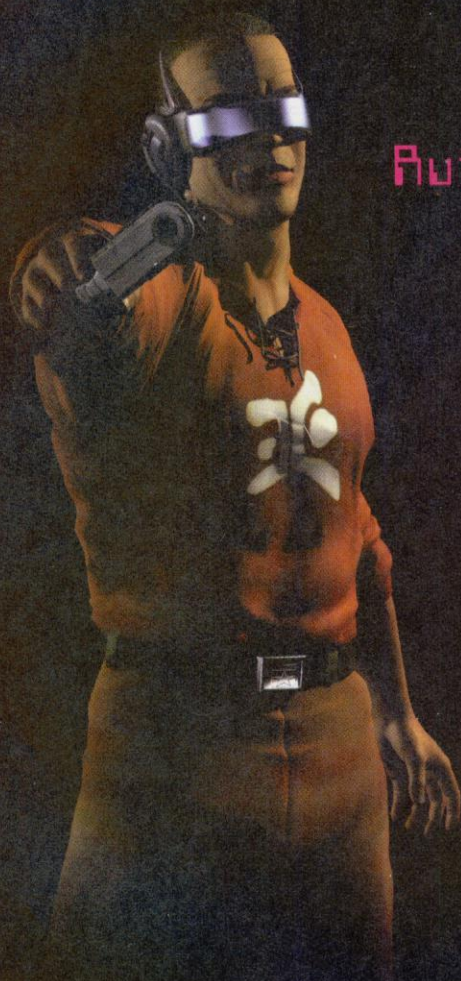
Pong

Mario Altmann läßt den Klassiker wiederauferstehen

Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: mtrier@pcjoker.de



Auf ein Nabelpiercing kann ich

www.outcast-game.com

Produktinfo 007

verzichten.

real virtuality



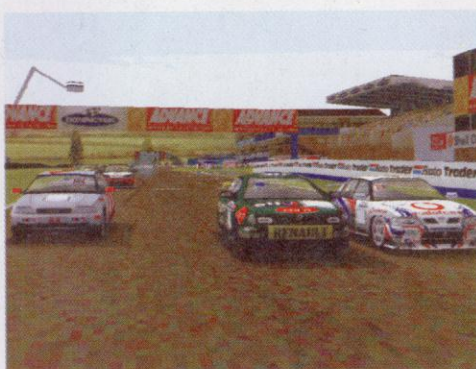
BLAZE & BLADE

Japano-Rollis liegen im Trend: Mit *Blaze & Blade – The eternal Quest* will T&E den Erfolg von „Final Fantasy 7“ ab Mai wiederholen – indem bis zu vier Spieler ein Quartett der genretypischen „Kopffüßer“ durch das von unkontrollierter Zauberkraft verwüstete Fantasyreich Foresia führen dürfen. Deutsche Dialoge, ein aufwendiges Magiesystem und Echtzeitkämpfe gegen phantasievolle Monster sollen das Abenteuer spannend machen.



TOCA 2

Ab Mitte Februar brüllen bei Codemasters wieder die Motoren. Ob der vielen Verbesserungen gegenüber dem populären Vorfahrer mögen aber auch die Fans vor Begeisterung brüllen: der komplette Fuhrpark getunter Serienmodelle von Audi, Honda, Ford und Co., dazu alle Piloten (u.a. **Nigel Mansell**) und Kurse der englischen Tourenwagenserie TOCA '98, separate Teststrecken, realistische Fahr- und Wettermodelle, Boxenfunk, überarbeitetes Schadenssystem und gesteigerte Pilotenintelligenz. Die Sahnehäubchen sind dann Extracups, etwa für Formel Ford, Jaguar XJ220 und AC Cobra. Nach der Probefahrt im Betamuster freut sich unser Chefpilot schon auf den Testlauf zur kommenden Ausgabe.



DARK SECRETS OF AFRICA

Schatzsuche auf dem Schwarzen Kontinent: Das Actionabenteuer des Neuenkirchener Developers New Generation wird ab März die Expedition des Archäologen Howard Hawk zum Grab des sagenumwobenen Schishak nachstellen. Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel sowie schöne Wetter-, Licht- und Partikeleffekte sollen das Draufsichtgelände zur Schau machen – ohne daß ein 3D-Beschleuniger benötigt würde!



FIGHTING STEEL

Strategie zur See kündigt Mindscape für April an. Wenn das Sequel zu „Burning Steel“ in Richtung Atlantik und Pazifik ausläuft, werden PC-Kapitäne in zufällig zusammengewürfelten Kampagnen und/oder zehn historischen Schlachten auf amerikanische, englische, japanische und deutsche Flottenverbände treffen. Versprochen sind ein handliches 3D-Interface sowie realistische Schäden und wechselndes Wetter aus einer Grafikengine, die auch Leuchtraketen und Scheinwerfer beherrscht.



Wußten Sie übrigens

...daß Origins 3D-Actionrolli **Ultima 9: Ascension** entgegen anderslautenden Gerüchten noch in diesem Jahr erscheint? Und zwar nach Stand der Dinge sogar schon am 26. Februar.

...daß das von uns in Ausgabe 9/98 per Importmuster getestete Dreamforge-Abenteuer **Sanitarium** jetzt endlich einen deutschen Vertrieb gefunden hat? Egmont plant die Veröffentlichung für Februar.

...daß Sierra neue Aufbaustrategie aus der Impressions-Engine für „Caesar 3“ kitzelt? Ab Oktober soll **Pharao** das Genre regieren.

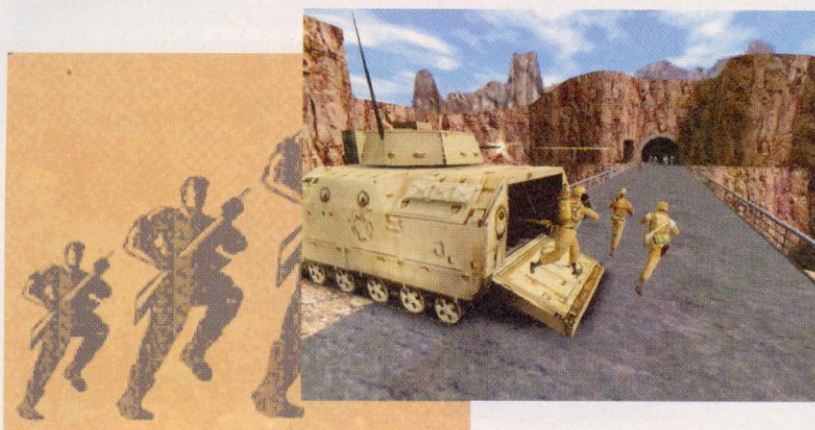
...daß in Schwalmstadt **Entwicklernachwuchs gesucht** wird?

Wer über solide C- wie 3D-Kenntnisse verfügt und harte Arbeit bei geringer Bezahlung nicht scheut, der melde sich via E-Mail (work@soft-enterprises.com) bei Developer Soft Enterprises.

...daß Acclaim vom 11. bis 31. Januar eine 20 Städte umfassende **XG2-Tournee** plant? Dem Sieger der Wettfahrten auf futuristischen Turbobikes winkt ein 125cc Honda Pantheon-Roller. Näheres ist unter der Webadresse www.acclaim.de zu erfahren.

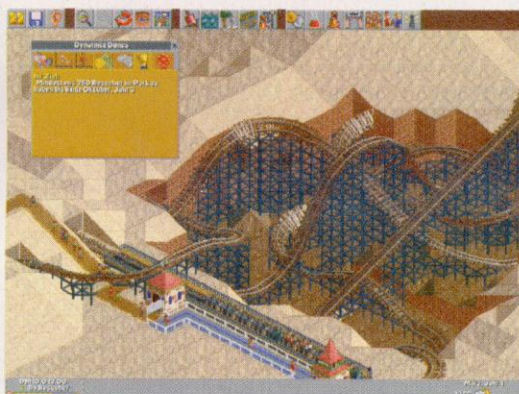
TEAM FORTRESS

Das Team im Titel ist ernstgemeint: Eine **ausschließlich über Netzwerk oder Internet spielbare Söldnersimulation** bereitet Valve für Mitte des Jahres vor. Das Spiel wird 20 Multiplayerkarten für neun Truppengattungen wie Infanterie, Scharfschützen oder Sanitäter umfassen. Dort sind dann etwa feindliche Stellungen auszuspiionieren und auszuheben – auch Panzer, Helikopter und anderes Gerät des Gegners wird man sich bei dieser Gelegenheit unter den Nagel reißen dürfen. Damit das alles so schön aussieht, wie es sich anhört, erweitern die Entwickler ihre 3D-Grafikengine um realistische Lauf-, Sprung- und Animationstechniken.



ROLLERCOASTER TYCOON

Sozusagen den „**Theme Park**“ für **Achterbahnpi-
loten** will Microprose diesen Sommer eröffnen: Aus Grundelementen wie Schienen, Schrauben und Loopings soll der Spieler individuell haarsträubende Berg- und Talbahnen zimmern. Doch auch um andere Attraktionen, die Infrastruktur und Finanzen seines virtuellen Vergnügungsparks wird man sich kümmern müssen.

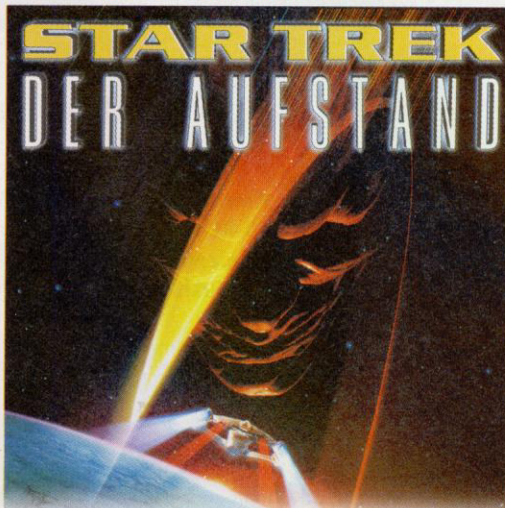


FLANKER 2.0

Diese **Flugsimulation über auf Satellitenbildern basierendem 3D-Terrain** ist der Alternative zur schon so oft versofftenen Mig-29 gewidmet: Mit der SU-27 Flanker holt Mindscape den russischen Jäger im März bereits zum zweiten Mal aus dem Hangar, verspricht jedoch neue Features satt. So wird die Direct3D-Engine komplett überarbeitet; ein neuer Trainingsmodus, ein komfortabler Missionseditor sowie Multiplayertauglichkeit für bis zu 16 Piloten in Netzwerk oder Internet sind ebenfalls angekündigt.



TREKKER-UTENSILIEN ZU GEWINNEN!



Der Joker, unendliche Chancen: Anlässlich des neuen Kinoabenteuers „Star Trek: Der Aufstand“ verlost Filmverleiher Paramount/UIP schicke Diesel-Mode für die Fans der Enterprise-Crew um Captain Picard – plus Movie-Soundtrack und Lesestoff!

1. PREIS

Pilotenjacke der Marke Diesel im exklusiven Star Trek-Look, dazu Buch und Soundtrack zum Film



2. PREIS

Leinenrucksack der Marke Diesel im exklusiven Star Trek-Design, dazu Buch und Soundtrack zum Film



3. - 10. PREIS

Je ein Diesel-Shirt im Star Trek-Design, dazu je einmal Buch und Soundtrack zum Film



Um gewinnen zu können, sollte man natürlich den Streifen „Star Trek: Der Aufstand“ gesehen haben – aber welcher Trekker hätte das nicht? Hier also die...

PREISFRAGE

Welchen Rang bekleidet Data im aktuellen Film „Star Trek: Der Aufstand“?

Die Preise werden unter allen richtigen Einsendungen verlost, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Joker Verlags sowie von Paramount/UIP dürfen nicht mitmachen, für alle anderen gilt: Einsendeschluß ist der 5. Februar laut Poststempel bzw. E-Mail.

EINSENDEADRESSE

Joker Verlag
Kennwort: Star Trek
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de



media.

LEGO-RARITÄTEN ZU GEWINNEN!

Da staunen nicht nur Kinder Bauklötze: Anlässlich seiner drei aktuellen CD-ROMs spendiert der renommierte dänische Spielzeugkonzern für diesen Wettbewerb ein paar exklusive Sammlerstücke.

Neu in Legos Media-Reihe ist einmal der „Lego Creator“, mit dem sich am PC-Bildschirm komplexe 3D-Welten errichten, animieren, ausdrucken und mit Freunden tauschen oder bearbeiten lassen. „Lego Loco“ bietet eine virtuelle Modelleisenbahn und „Lego Schach“ das königliche Brettspiel mit voll bewegten Figuren.



1. - 5. PREIS

Je einmal „Lego Creator“ mit limitierter Legofigur „Biker Bob“, exklusivem Lego-Mousepad und Lego-Schlüsselanhängern

6. - 10. PREIS

Je eine exklusive Kuriertasche im Lego-Design, dazu Schlüsselanhängern und Mousepad sowie die limitierte Legofigur „Eisenbahner Willies“ aus „Lego Loco“

11. - 15. PREIS

Je ein exklusiver Schlüsselanhängern sowie das Mauspad und die limitierte Legofigur „Rock'n'Roll King“ aus „Lego Schach“

Um bei der Verlosung unter Ausschluß des Rechtsweges dabei zu sein, brauchen wir von Ihnen bis zum 5. Februar (Einsendeschluß laut Poststempel) die richtige Antwort an nachstehende Adresse. Nicht teilnahmeberechtigt sind die Mitarbeiter des Joker Verlags sowie von Lego, allen anderen wünschen wir viel Glück!

PREISFRAGE

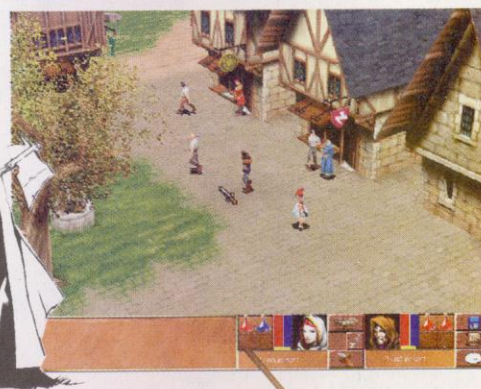
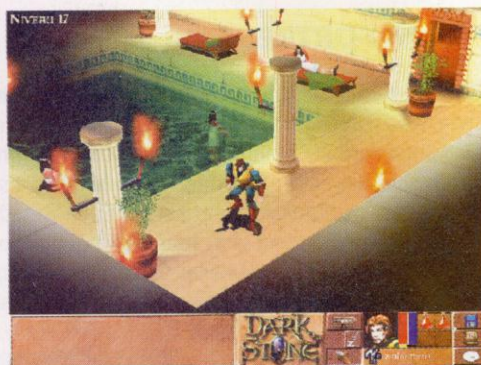
Wie heißt Legos Softwareserie, die aktuell um drei PC CD-ROMs ergänzt wurde?

EINSENDEADRESSE

Joker Verlag
Kennwort: Lego
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

DARKSTONE

Rollenspiel-Nachschub aus Frankreich: Für Mitte des Jahres plant Delphine Software aufwendige Rendermovies als Fundament für eine packende Fantasy-Story um sieben verschollene Magie-Kristalle, 86 Dämonen und den Drachen Draak als potentiellen Vernichter der Menschheit. Versprochen sind allerfeinste Direct3D-Optik sowie ein komplexes Waffen- und Magiesystem.



STREETWAR

Hinter dem martialischen Titel verbirgt sich das Sequel zur schwarzhumorigen Baulöwen-Sim „Constructor“. Darin soll der Spieler ab Jahresmitte ein Immobilienimperium errichten – man kümmert sich um Infrastruktur, Finanzen und die Entmietung durch Gagnen. System 3 und Infogrames kündigen fünf neue Grafiksets, übersichtlichere Missionen, umfassendere Eingriffsmöglichkeiten, hochauflösende Highcolor-Optik sowie Multiplayer-Business via Netzwerk oder Internet an.



Wußten Sie übrigens

...daß das Sierra-Abenteuer **Quest for Glory 5** in den USA bereits erschienen ist? Bis zur kommenden Ausgabe testen wir die aufwendig lokalisierte Fassung.

...daß **Ultima Online** es in das „Guinness Buch der Rekorde“ geschafft hat? Grund: Regelmäßig treffen sich über 100.000 Abenteurer auf dem Origin-Server. Und **Ultima Online 2** will gegen Jahresende für noch mehr Zulauf sorgen.

...daß sich die Veröffentlichung des 3D-Actionabenteuers **Daikatan** wohl auf Juni verschiebt? Ein großer Teil des Entwicklerteams hat nämlich den Hersteller Ion Storm verlassen.

...daß DMA/Take 2 der für April geplanten GTA-Datadisk (Schauplatz: London) ab Ende des Jahres **Grand Theft Auto 2** folgen lassen?

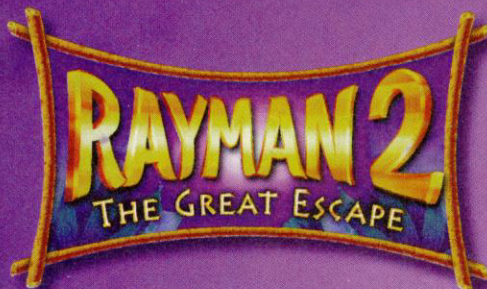
Das Leben ist ein Game.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Produktinfo 018



Das Warten hat begonnen.
...du weißt auf wen...



© 1998 Ubi Soft Entertainment. All rights Reserved. Nintendo®, Nintendo 64,

of Nintendo Co., Ltd.  and Playstation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

and  are registered trademarks

RUND UND BUNT

Aus uniformen Silberlingen macht der **CD-R-Drucker CDP-1440** von Seiko Precision farbenprächtige Paradiesvögel. Speziell beschichtete Rohlinge (10er-Pack ca. 35,- DM) werden dazu über einen beiliegenden Adapter in den Tintenstrahler eingeführt und lassen sich nun individuell gestalten. Sechs CDs in Schwarzweiß und deren vier in Farbe schafft das Gerät pro Minute.

Da sich natürlich auch alle anderen Medien wie Papier, Folien etc. bedrucken lassen, können bis zu 15 Scheiben mitsamt Inlays und Bottomcards pro Stunde hergestellt werden – dank Auflösungen bis 1.440 x 720 DPI sogar in Fotoqualität.

1750,- DM sind für den tollen Tintenstrahldrucker inklusive des Malprogramms „Corel Draw 4“ zu berappen. Mehr dazu steht unter www.seiko-precision.com im Internet.



3D-SOUND IN PERFEKTION

...verspricht Diamonds neue PCI-Karte **Sonic Impact S90** durch die auf korrekte Platzierung von Geräuschen und Musik im Raum spezialisierte A3D-Technologie von Aureal. Bei Programmen, die A3D oder DirectSound 3D unterstützen, sitzt man also mittendrin statt nur davor – ganz normale Lautsprecher oder Kopfhörer genügen.

Die Karte entlastet die CPU bei der Rechenarbeit, wodurch im Vergleich zu einem Standard-ISA-Modell etwa 14 Prozent mehr Leistung zur Verfügung stehen. Der Wavetable-Synthesizer mit 64 Stimmen hilft Midi-Klängen auf die Sprünge, Aufnahme und Wiedergabe in CD-Qualität ist auf bis zu 48 unabhängigen Audiostreams möglich. Im Preis von **99,- DM** ist Treiber- und Musiksoftware sowie eine dreijährige Garantie enthalten. Weitere Infos gibt's unter der Internetadresse www.diamondmm.de.



NEUER CD-BRENNER

Von Guillemot kommt das **Maxi CD-RW**, ein Laufwerk, das das Lesen und Beschreiben von herkömmlichen und wiederbeschreibbaren CD-Rohlingen erlaubt. Einfach an einen IDE-Port angeschlossen, können mit dem ATAPI-Gerät Audio-CDs oder CD-Roms erstellt werden. Dabei sind die wiederbeschreibbaren CDs (CD-RW) bis zu 1.000mal lösch- und überschreibbar.

Das Laufwerk ist multisessionfähig, die Lesegeschwindigkeit beträgt 1068 KB/Sek (6x), im Schreibmodus liegt der Datendurchsatz bei 342 KB/Sek (2x). Die Bedienung erfolgt über das Softwarepaket „CD-Right!“, das Tools zum Editieren von Audiotracks und der Organisation von Daten aus beliebigen Anwendungen heraus enthält. Neben einem deutschen Handbuch gibt es für **799,- DM** noch eine CD-R und eine CD-RW. Internet-Infos unter: www.guillemot.com



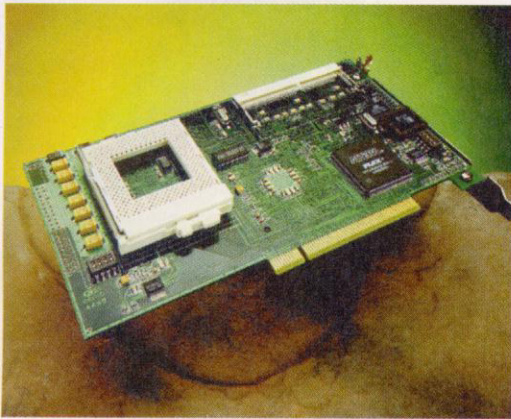
Wußten Sie übrigens

...daß Marktforscher mit einer Verknappung auf dem Speichermarkt rechnen und eine **Preissteigerung vor allem bei DRAMS** prognostizieren? Von 50 bis 70 Prozent Mehrkosten gegenüber dem Preistief im Spätsommer wird gemunkelt.

...daß AMD einen **neuen Prozessor samt neuem Motherboard** entwickelt? Da der „Slot 1“ Intels P2-Chips vorbehalten ist, werkelt man an einem eigenen Konzept für High-end-Systeme. Noch in der ersten Jahreshälfte sollen der sogenannte „Slot A“ mit AMD-Chipsatz und der K7 getaufte Prozessor im Handel sein. Und trotz Taktraten deutlich über 500 MHz und der aus dem K6-2 bekannten 3D-Now-Technologie will AMD weiterhin die Intel-Preise unterbieten.

...daß **3D-Spezialist 3Dfx den Grafikkartenhersteller STB gekauft** hat und für Voodoo 3 (2. Quartal 1999) eigene Boards entwickelt? Mal sehen, wer dann noch eine Lizenz für den neuen Zauberchip bekommt...

P2-POWER ZUM NACHRÜSTEN



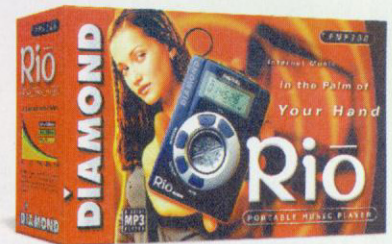
Die Firma Evergreen ist bekannt für sogenannte „Overdrives“: Einfach auf den CPU-Sockel gesteckt, steigern sie die Systemperformance erheblich, ohne daß das Motherboard getauscht werden muß. Mit Intels Umstieg auf den Slot 1 war der Upgrade-Weg in P2-Leistungsregionen allerdings versperrt. Doch mit dem **Eclipse PCI Upgrade-Board für alle Pentium- und PCI-kompatiblen 486er-Systeme** kommen bald auch ältere Rechner in den Genuß! Das Eclipse-Board samt neuem Prozessor und 64 MB SD-RAM braucht bloß in einen freien PCI-Slot gesteckt zu werden; Evergreen verspricht reibungsloses Plug & Play ohne Upgrades an BIOS und Betriebssystem oder Neuinstallation. Die ersten Modelle sollen zur CeBIT im März in den Handel kommen. Unterstützt werden wahlweise folgende Prozessoren: AMD K6-2 oder Intel Celeron A sowie bis zu 256 MB SD-RAM. Durch optional 66 bzw. 100 MHz CPU- und Speicher-Bustakt (auf dem Board werkelt der Intel-440BX-Chipsatz) kann das Upgrade auch mit zukünftigen Prozessoren jenseits der 500 MHz-Marke bestückt werden. Die Preise bleiben abzuwarten.

MP3 ZUM MITNEHMEN

Dank annähernd CD-Qualität bei großer Kompressionsrate (sprich: toller Sound bei geringem Speicherbedarf) ist MP3 derzeit das beliebteste Soundformat im Internet. Jetzt macht Diamond die MP3-Musiksammlung mobil: Mit dem **nur 70 Gramm leichten Rio MP3-Player** kann man die neuesten Hits und Lieblingssongs auch fern von Heimat und Computer genießen.

32 MB Speicherplatz bieten Raum für eine Stunde Musik, das Fehlen eines mechanischen Laufwerks und sein handliches Format machen den Rio zu einer interessanten Alternative zu Mini-Disc-Playern. Vobis plant, den Vertrieb zu übernehmen, und setzt als **Einführungspreis ca. 400,- DM** an – mit Nachlässen ist in Kürze zu rechnen.

Genaue technische Spezifikationen und Bezugsadressen erhalten Sie unter der Internetadresse **www.diamondmm.com**.



WELCHE 3D-KARTE DARF'S SEIN?

Selbst wenn die Software kein Auswahlmenü offeriert, können Sie mit dem **3D Control Center** selbst bestimmen, welche 3D-Karte ein Spiel nutzen soll. Als Freeware ist das Tool an vielen Stellen im Internet (einfach über einen Suchdienst wie „Yahoo“ oder „web.de“ nach dem Titel fahnden) erhältlich; alternativ werden Sie es auf der kommenden Joker-CD finden.

NEUER HIGH-END-MONITOR

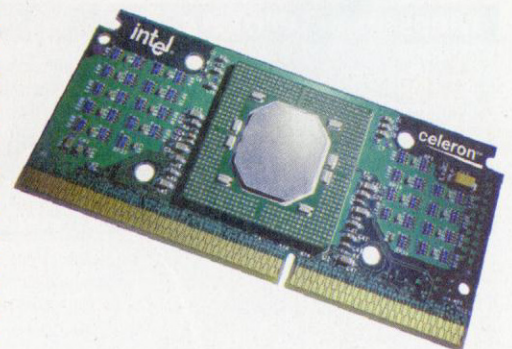
Mit dem **Xtreme P817** bietet der amerikanische Display-Spezialist ViewSonic einen 21 Zoll-Bildschirm mit maximaler Auflösung von 2.048 x 1.536 Pixeln bei einer Bildwiederholrate von 85 Hz an – bei niedrigeren Auflösungen steigt die Wiederholfrequenz auf bis zu 180 Hz. Optional ist der Anschluß über den USB-Bus möglich, um bis zu vier weitere Geräte wie Scanner, Drucker, Digitalkamera usw. bei automatischer Konfiguration betreiben zu können. Über die Software „OnView“ lassen sich sämtliche Bildparameter bequem per Tastatur oder Maus einstellen, und über einen BNC-Anschluß kann auf Tastendruck zwischen zwei angeschlossenen Rechnern (PC und/oder Mac) gewechselt werden.

Als einer der ersten 21-Zöller erfüllt das Gerät auch die strenge Ergonomienorm TCO '99, doch wollen für das Prachtstück stolze **4.599,- DM** berappt werden. Weitere Infos im WWW unter **www.viewsonic.com**



BESSER ALS SEIN RUF

...ist der vielfach als „AOK-P2“ geschmähte **Celeron-Prozessor** von Intel in der Version A (Codename: Mendocino). Durch den mit vollem Bus-Takt betriebenen Second-Level-Cache von 128 KB liefert das Gerät sehr gute Performance auch in der für 3D-Spiele relevanten Fließkommaberechnung – zu Preisen ab ca. **220,- DM!**



„Wenn Jugendliche Half-Life spielen wollen, sollen sie es sich von ihren Eltern schenken lassen!“

(Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BPJS, zur Indizierung des Sierra-Titels)

?: Warum wurde Half-Life indiziert?

E.M.: Hier werden Wissenschaftler und Soldaten brutal getötet, fallen realistisch um, das Blut spritzt an die Wand.



?: Aber das ist doch in einen Kontext eingebunden – man soll den Untergang der Menschheit abwenden. Das Fernsehen zeigt tagtäglich mehr Gewalt...

E.M.: Videos mit solchen Szenen sind ja auch indiziert. Und im Fernsehen läuft so etwas nicht; gäbe es Vergleichbares zu sehen, würde die Sendung indiziert. Dafür ist jedoch eine andere Behörde zuständig.

?: Wegen der Handelsbeschränkungen ist es nun auch für Erwachsene schwierig, das Spiel zu erwerben – Bevormundung?

E.M.: Aber nein, das Spiel darf verkauft werden und wird es auch – nur eben nicht an Jugendliche unter 18 Jahren. Und selbst wenn Kinder das Spiel haben wollen, können sie es sich ja meinetwegen von ihren Eltern schenken lassen.

?: Ist es richtig, daß ein englischer Publisher am europäischen Gerichtshof gegen die Praxis der BPJS vorgehen will?

E.M.: Es ist jedermanns gutes Recht, gegen die BPJS vor Gericht zu ziehen. Ich weiß aber nichts Näheres über das Vorhaben von Sales Curve. Ob deren geplante Klage Erfolg hat, wird sich zeigen.

SPIELE BEI ALDI

PC-Games sind also doch Lebensmittel! Ergo bietet der Discounter Aldi in seinen Filialen neben Tiefkühlpizza und billigem Rotwein seit Mitte Dezember auch Spiele-schnäppchen verschiedener Hersteller zu Preisen um die 15 Mark an. Nicht die Schlechtesten übrigens: **Need for Speed 2** (Arcaderacer), **Croc** (3D-Hüpfer), **FIFA '98** (Fußball), **NBA Live '98** (Basketball) sowie **Sim City 2000** (Städtebau)



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Eine hochwertige Lizenz

konnten die englischen Codemasters für ihre kommende Mountainbike-Sim an Land ziehen: „No Fear“ als Hersteller trendiger Sportklamotten paßt zum Thema (Rennen über Stock und Stein vor exotischen Kulissen wie Marokko und Japan, komplette Biker-Werkstatt, Multiplayermodi) wie die Nabe zum Rad.



NEUE INDIZIERUNGEN

Die Bonner Prüfstelle für jugendgefährdende Schriften BPJS hat am 1. Dezember die deutsche und die US-Version von Activisions 3D-Egoshooter **Sin** indiziert, 14 Tage später erging auf Antrag des Jugendamts Celle ein Jugendverbot für die US-Version des 3D-Actionabenteuers **Half-Life**. Der Kommentar des Herstellers Sierra: „Für die bald erhältliche deutsche Version werden Menschen durch Roboter ersetzt, statt Blut spritzen dann Schrauben und Metallteile. Wir rechnen mit einer USK-Empfehlung ab 16 Jahren.“

THQ KAUFT SOFTGOLD

Seit dem 2. Dezember gehören die Unternehmen Softgold, Rushware und ABC Spielspaß nicht mehr zur deutschen Funsoft-Gruppe, sondern dem US-Publisher THQ mit Sitz in Los Angeles. Alle drei Firmen sind in Rainbow Arts verwurzelt, wo man seit den 80er Jahren einheimischen Entwicklern wie z.B. Factor 5 („Turrican“) auf die Beine half. Für Kunden ändert sich damit freilich bloß der Name, denn **Garantieansprüche bleiben erhalten**, ebenso Kundendienst und telefonische Hotline.

Messen & Termine

CeBIT 99

Weltgrößte Fachmesse für alles Digitale
18. bis 24. März
1999 in Hannover

Info:
www.messe.de
Tel.: 0511/890

Clubhouse: Level X

Von unserer Redaktion betreute TV-Show
16. Januar 1999,
vormittags auf Sat 1

Electronic Entertainment Expo E3 99

Weltgrößte Fachmesse für Computerspiele
13. bis 15. Mai 1999
in Los Angeles/USA
Info:
www.e3expo.com
Tel.: 001/781 551 98 00

Game Developers Conference

Fachmesse für Spiele-Entwickler
15. bis 19. März
1999 in San José/USA
Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html

Hobbytronic Computerschau

Publikumsmesse für Computer und Elektronik
17. bis 21. Februar
1999 in Dortmund
Info: www.westfalenhallen.de
Tel.: 0231/120 45 21

Internationale Funkausstellung 1999

Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik
28. August bis 5. September 1999 in Berlin
Info:
www.ifa-berlin.de
Tel.: 030/30 38 0

Spielwarenmesse Nürnberg

Die traditionsreiche Fachmesse feiert 50stes Jubiläum
4. bis 10. Februar
1999 in Nürnberg
Info: www.spielwarenmesse.de
Tel.: 0911/99 81 30

Angriff der Killerbugs: Programmfehler kontra Spielspaß

Mit dem Winter kommen die Wanzen, und in den vergangenen Wochen kamen sie zahlreicher denn je: „N.I.C.E. 2“ ist nur einer von vielen aktuellen Megatiteln mit lästigen Fehlern, sprich Bugs im Programmcode. Woher kommen die Spielspaßkiller – und wie werden sie bekämpft?

In den Herbst- und Wintermonaten drücken die Publisher ihre Produkte mit Macht in die Regale. Aus Termindruck entsteht dann oft Schlamperei: „Wenn große Handelsketten unser Spiel eher als geplant angeliefert haben wollen, oder wir vor Quartalsende schnell noch Umsatz generieren und das Geschäftsergebnis schönen wollen, dann geht Profit vor Programmierung. Das Produkt wird veröffentlicht, egal in welchem Zustand, egal ob Zeit blieb für ausführliches Gametesting und Bugfixing“, so die Produktmanagerin eines großen deutschen Publishers. Nur mit Zeitdruck ist es wohl auch zu erklären, daß das „Anno 1602 Add-on“ die Mission „Jedem sein Eiland“ nicht beenden will (den Patch liefert Hersteller Sunflowers auf der aktuellen Cover-CD nach) und daß wenigen „Siedler 3“-Exemplaren der zum Betrieb notwendige Registriercode fehlt; bei Anruf schafft Hersteller Blue Byte da aber unbürokratisch Abhilfe. Fehlerquelle Nummer zwei ist die hohe Komplexität moderner Programme. Ein Test sämtlicher Handlungsmöglichkeiten an allen Orten beispielsweise eines „Tomb Raider 3“ ist schlicht unmöglich. So kommt es, daß Polygonprinzessin Lara an einer bestimmten Position im 3D-Gelände den Spielstand nicht speichert. Und manchmal zickt der Kopierschutz: „N.I.C.E. 2“ etwa identifiziert unter widrigen Umständen Originale als Raubkopie, entfernt hinterlistigerweise Räder an den Fahrzeugen oder blockiert die Steuerung. Starthilfe leistet Magic Bytes in Form eines Patches auf der aktuellen Cover-CD.

Was also tun als verwanzter Zocker? Zunächst einen Virencheck, denn manch scheinbarer Bug entpuppt sich bei näherem Hinsehen als fieses Virus: Das CIH-Exemplar etwa klinkt sich in EXE-Dateien ein und ruft zunächst merkwürdiges Verhalten hervor, bevor es jeweils am 26. des Monats das Rechner-Bios löscht. Generell lohnt der Kauf lokalisierter Versionen, denn die zur Eindeutigung benötigte Extrazeit nutzen die Hersteller zum Entbuggen – das deutsche „Fallout 2“ etwa läuft deutlich stabiler als das US-Pendant. Auch das Einsenden der Registrierkarte lohnt: Activision beispielsweise läßt registrierten „Sin“-Sündern (von der BPJS indiziert seit 1. Dezember '98) gratis den 20 MB umfassenden Patch inklusive Spiele-Demos und Goodies auf CD zukommen. Und schneller als unsere Cover-CD liefert nur die „Patches Scroll“ unter der Adresse <http://www.inf.tu-dresden.de/~mr2/> Serum gegen verwanzte Software. Zur Vorbeugung empfiehlt es sich außerdem, die Hersteller mit E-Mails auf Bugs hinzuweisen. Gehen doch gerade die US-Publisher gern davon aus, daß deutsche Zocker wie ihre amerikanischen Kollegen via Gratis-Internet problemlos Patches herunterladen können – nicht ahnend, daß hierzulande dafür hohe Telefon- und Provider-Gebühren anfallen.

Daß Wanzen je ausgerottet werden, ist freilich in Anbetracht der zunehmenden Komplexität von Spielesoftware eine Illusion. (K)ein Trost ist da, daß nicht nur Spiele unter Wanzenbefall leiden: Schon 1962 mußte die NASA eine Rakete mit der Venussonde „Mariner 1“ an Bord sprengen, da sie nach dem Start wegen eines fehlplazierten Bindestrichs im Code gen Erde zu trudeln drohte – mit 80 Millionen Dollar Schaden der vermutlich teuerste Bug aller Zeiten! (rl)

Daß Spielebugs je aussterben, ist eine Illusion!



Klassische Bugs der Spielgeschichte



Den Wanzenrekord hält vermutlich das Ende 94 von Bugs fast komplett lahmgelegte Rundenstrategical **Outpost**. Der Aufbau einer Weltraumkolonie war mangels Infrastruktur und Fehlern in der Kommunikation mit anderen Völkern kaum möglich – die Budgetversion ist davon befreit.

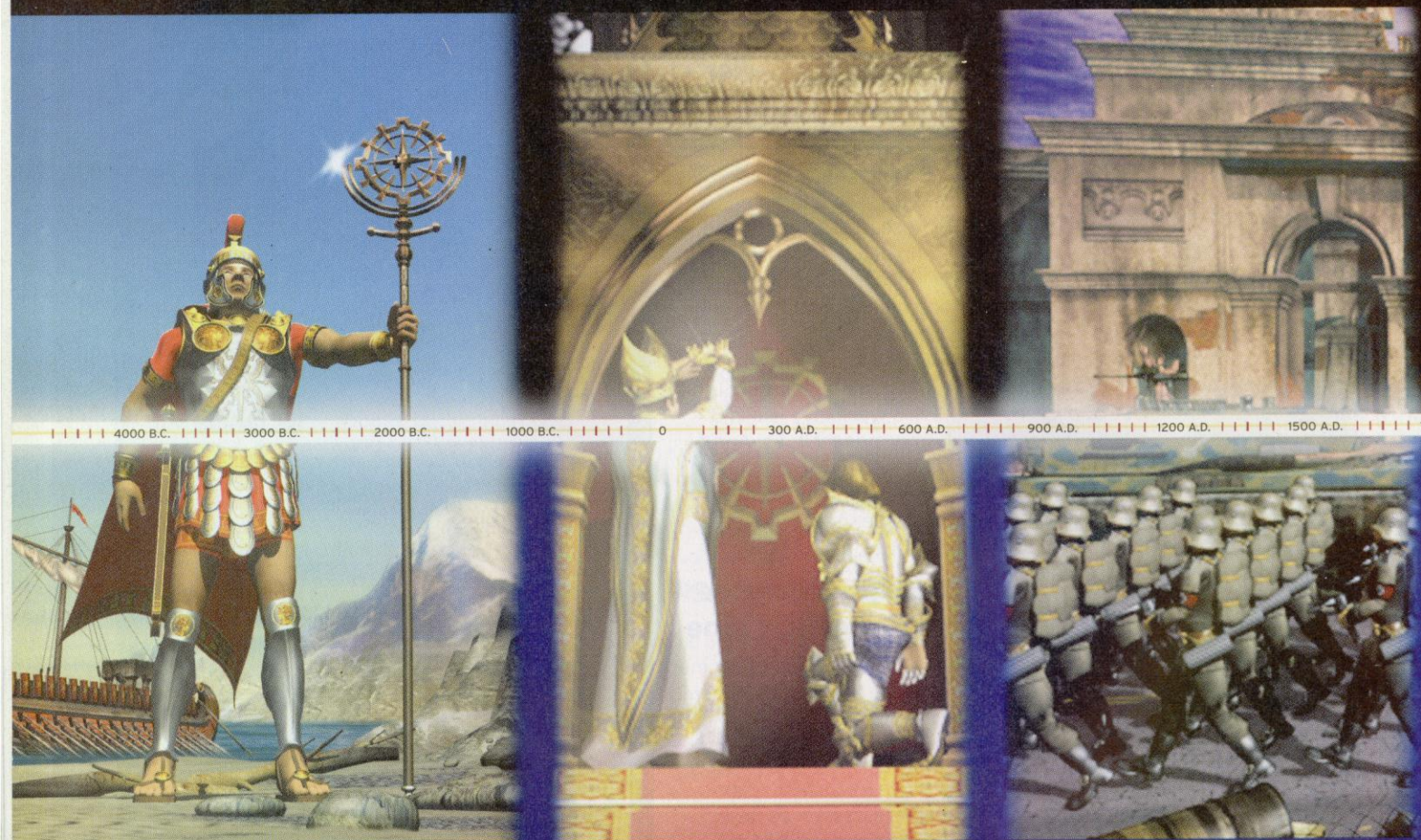


Ein klassisches Eigentor schoß Ende 96 der **Bundesliga Manager 97**: Da waren Menübuttons falsch positioniert, fehlte Text bei Fragestellungen und gab es Abstürze aus unerfindlichen Gründen. Die aktuelle Neuauflage „Bundesliga Manager 98“ läuft problemlos.



Im Januar 97 hatte die komplexe Weltraumsim **Battlécruiser 3000** mit verwanztem Handelssystem und vertrackter Steuerung zu kämpfen. Der Entwickler gab später an, das Programm sei auf Druck des Publishers verfrüht veröffentlicht worden. Die aktuelle Version 2.0 läuft stabil.

ERWEITERN SIE IHREN HORIZONT



BEFEHLEN, VERTEIDIGEN UND EROBERN SIE

Werden Sie Befehlshaber von mächtigen Armeen, und treffen Sie gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Entscheidungen. Stationieren Sie über 65 detaillierte Einheiten, verwenden Sie Waffen aus 7000 Jahren Zeitgeschichte, und machen Sie sich über 100 technische Neuerungen zunutze.



BESIEDELN SIE DEN PLANETEN UND DEN WELTRAUM

Folgen Sie den Spuren der Vergangenheit auf dem ganzen Globus. Errichten Sie Weltraumkolonien, und geben Sie Ihrem Waffenarsenal mehr Power. Entdecken und bauen Sie Meeresressourcen ab und lassen daraus gigantische Unterwasser-Imperien entstehen.



ACTIVISION

Das erfolgreiche Strategiespiel geht in die nächste Runde



CIVILIZATION[®]

CALL TO POWER[™]

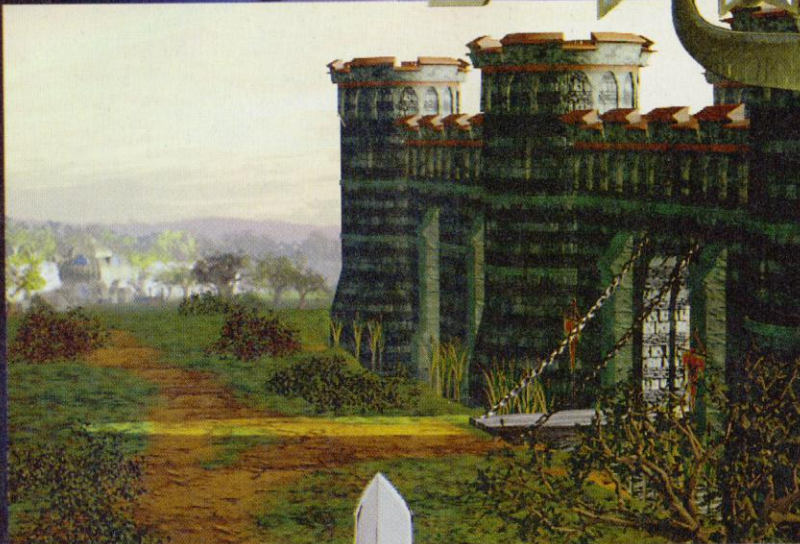
Weitere Einheiten, Gebäude, Weltwunder und Technologien · Neue eindrucksvolle Herrschaftsgebiete: Weltraum und Ozean
Komplett animierte, hochauflösende 16-Bit-Grafik · Neuartige Strategien, inklusive unkonventioneller Kriegsführung · Revolutionäres Interface
Verbesserte Diplomatie- und Handloptionen · Szenario-Editor · Mehrspieler-Partien über Internet und LAN
Brandneue Weltwunder in atemberaubenden Filmen

www.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: info@activision.de

Civilization: Call to Power © 1998 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Call to Power ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. CIVILIZATION-Computerspiele © 1991 - 1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen von MicroProse, Inc. oder der ihnen angegliederten Unternehmen. Entwicklung und Verkauf dieses Produktes unter Lizenz von MicroProse. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

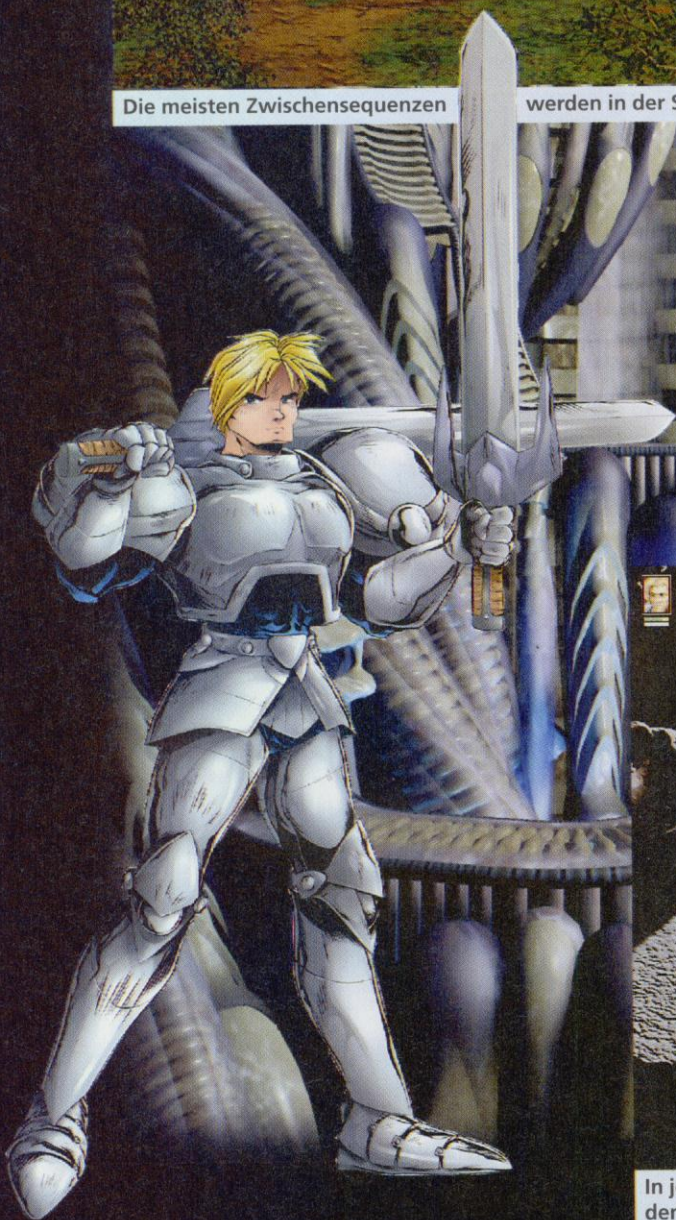
SILBER



Die meisten Zwischensequenzen

werden in der Spielgrafik präsentiert

Adventure? Rollenspiel? Prügelgame? Silber ist zwar ein Edelmetall, doch die Alchimisten von Infogrames kochen an einer Legierung, die trotz verschiedener Genre-Zutaten wie aus einem Gameplay-Guß glänzen soll. Wir haben in der Hexenküche einen prüfenden Blick auf das Rezept geworfen.



In jeder Region wartet ein Endgegner; dieser wird von kleinen Hilfskreaturen, den Imps, geschützt

David gegen Goliath

Klassischer kann die Ausgangssituation einer Fantasygeschichte kaum sein: Die zweitälteste Macht des Universums, das Böse an sich, trifft auf das absolut Gute. Personifiziert wird der Kampf durch den schrecklich-mächtigen Zauberer Silver und den jungen Recken David, der die Seite des Lichts vertritt. Allerdings zieht er nicht ganz freiwillig in die ungleiche Schlacht; erst die eigenwillige Brautschau des Oberböslings läßt ihn zum Streiter für das Gute werden...

So sendet Silver seinen nicht minder fiesen Sohn Fuge aus, ihm alle Frauen des Landes Jarrah einzufangen und auf sein Schloß zu schaffen – Lieferung frei Haus und dann in Ruhe auswählen, so geht's ja nun nicht. Erst recht nicht, wenn sich unter den Entführten auch Davids Angetraute Jennifer befindet. Von Liebe und Rachegelüsten zu Höchstleistungen angespornt, macht sich der Spieler in Gestalt des Helden auf, sein Weib aus den Klauen des Bösen zu befreien. Eine nicht ganz einfache Aufgabe, wie sich noch zeigen wird.



Wechselnde Perspektiven wie hier die Draufsicht sollen Dynamik suggerieren

Himmel und Hölle

Das Reich von Gut und Böse erstreckt sich über etwa 270 vorgeordnete Szenen, manche davon werden im Spielverlauf mehrmals besucht und geben dann erst versteckte Räumlichkeiten preis – in der Summe warten so ca. 350 phantasievoll und detailliert gestaltete Bildschirme auf ihre Erforschung. Geheimräume müssen zwar zur Lösung des Spiels nicht zwingend gefunden werden, erleichtern aber durch magische Gegenstände das Überleben in der Echtzeit-Welt von Silver ganz enorm. Vom friedlichen Inner Haven, dessen gigantische Felsenwächter das Eindringen allen Übels wirkungsvoll verhindern, bis zum Totenreich Deadgate mit seiner höllischen Architektur aus Schädeln und Knochen reicht die Variationsbreite der Landschaften. Dazwischen liegen noch die idyllischen Wälder von Davids Heimat Verdante und das Land des ewigen Eises mit seinen prachtvollen Palästen. Die Sicht auf das Alter ego erfolgt hier aus immer neuen Blickwinkeln. Die virtuelle Kamera begnügt sich also nicht mit einem starren Iso-Winkel oder einer festen Seitenansicht, sondern schwenkt auch mal zur Decke oder zeigt Räume etwa aus der Vogelperspektive. So erscheinen Szenen dynamischer, Lokalitäten skurriler, und die ganze Handlung bekommt einfach mehr Drive – zumal auch Zwischensequenzen in Spielgrafik sowie stimmungsvolle Videos angekündigt sind. Selbst auf der Übersichtskarte droht keine Stagnation: Zwischen einmal besuchten Orten kann ohne lästige Laufarbeit gewechselt werden.



Die Übersichtskarte dient auch der direkten Fortbewegung



David hat es brandeilig: Die Geliebte harrt der Rettung

Die magische Acht

Die Charaktere erinnern an die „Kopffüßer“ japanischer Rollenspiele für Konsolen, sind aber in ihren Proportionen nicht ganz so überzeichnet. Diese Polygonfiguren bewegen sich geschmeidig und verfügen über diverse Special Moves, wie man sie aus dem Kampfsport-Genre kennt. Da gibt es blitzschnelle Drehungen oder Rundumschläge mit dem Schwert, um auch gegen heimtückische, weil von hinten geführte Attacken der Silver-Schergen gewappnet zu sein. Zwischen acht Klingen mit unterschiedlicher Effektivität wird der Kämpfer wählen dürfen, ebenso viele Fernwaffen (von der einfachen Steinschleuder über Brandpfeile und Armbrust bis hin zu Wurfbomben) stehen dann im Verlauf des Spiels obendrein zur Verfügung.

Interessantes Detail: Das Programm unterscheidet zwischen verschiedenen Oberflächen – ein Pfeil, der an einer Steinmauer klirrend abprallt, mag also in einer Holztüre steckenbleiben. Wie die Waffen sind auch die zur Verfügung stehenden Schilde in einer Oktave organisiert; acht an der Zahl präsentiert das kreisrunde Untermenü, wenn alle Slots belegt sind. Und Zaubersprüche sind ebenfalls in acht magischen Sorten zu haben. Mit wachsender Erfahrung kann der Held die spektakulären Angriffs- und Verteidigungszauber, Heil- und Verwandlungs-sprüche in drei Stufen zu immer mächtigeren Instrumenten ausbauen.

Silver-Fakten

- 3 1/2 Jahre Entwicklungszeit
- 350 Locations
- 26.000 Worte Sprachausgabe auf 2 CDs
- 52 Charaktere mit Dialogen
- 78 unterschiedliche Feinde
- je 8 Nahkampf- und Distanzwaffen, Schilde und Zaubersprüche
- kampforientiertes Echtzeit-Gameplay
- unterstützt 3D-Karten, setzt sie aber nicht voraus

Hot Spot

Preview



David hält sich abseits, seine Kampfgefährtin Sekune attackiert den Feind



Anzeige für
Hitpoints

Polygoncharak-
tere vor Render-
hintergründen

Fundstücke

Zaubersprüche mit jeweils
eigenen Grafikeffekten

Wandelbarer
Cursor

Dialogfenster

Perspektivisch korrekte
Darstellung der
Größenverhältnisse
durch Z-Buffering

Kampfbewegung
(Rundumschlag)
analog zum
Mausschwung



SV-281 FX RACING WHEEL

- Analoges Force Feedback Mini-Lenkrad für Windows® 95/98
- Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die virtuelle Umgebung wird wirklich spürbar
- Analoge Trigger-Taste für Gas und Bremse
- Frei programmierbare Feuerknöpfe

unverbindl. Preisempf.

DM 99,99



SV-228 MORAYPAD

- Sechs-Tasten-GamePad für Windows® 95/98
- Die besonders ergonomische Form garantiert ermüdungsfreies Spielen
- Treiber-Software auf Diskette enthalten

unverbindl. Preisempf.

DM 24,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

„Dieses Game wird man zwanghaft durchspielen müssen!“

Lee Clare,
Produzent
von Silver



?: Auf den ersten Blick erinnert Silver ja stark an „Final Fantasy 7“...

LC: Nein, nicht schon wieder! Ein für allemal, Silver hat so gut wie nichts mit FF7 gemein! Das beginnt bei den Echtzeitkämpfen, die im Unterschied zum Rundenmodus in FF7 die Akzente des Spiels setzen, geht mit der innovativen dynamischen Maussteuerung weiter und endet bei der leichteren Zugänglichkeit noch lange nicht. Lediglich grafisch gibt es Ähnlichkeiten zum Rollenspiel von Eidos, weil wir ähnlich originelle Blickwinkel benutzen.

?: Birgt die starke Betonung der Kämpfe nicht automatisch die Gefahr einer schwachen Story?

LC: Tatsächlich war das bislang ja häufig so, doch gerade diesen Fehler wollen wir vermeiden. Wirkliche Motivation kann nur aus einer faszinierenden Geschichte kommen, und die wird Silver haben. Wer das Spiel beginnt, wird es auch komplett lösen wollen – unbedingt und um jeden Preis!

?: Klar, daß Sie das sagen...

LC: Das sagen vor allem unsere Beta-Tester! Für geübte Gamer wird die reine Spielzeit bei etwa 35 Stunden liegen, und bei den Tests hat sich niemand gelangweilt!

Von Männern und Mäusen

Inventaraufrufe sowie die Auswahl der Waffen, Sprüche und Special Moves leitet der Spieler über ein per rechtem Mausklick aufrufbares Menü oder Shortcuts auf dem Ziffernblock der Tastatur ein. Auch die Steuerung der einzelnen Aktionen innerhalb der Echtzeitkämpfe geschieht via Maus. Dabei wird der Nager für einen nach rückwärts gerichteten Stoß schwungvoll nach unten gezogen, ein Hieb nach rechts wird folgerichtig mit einer schnellen Bewegung in diese Richtung ausgeführt. Durch direkte Übersetzung der Schlagenergie wird die Maus also quasi zum Schwertarm, so ähnlich, wie man das aus neueren Golfsimulationen kennt.

Um Neulingen den Einstieg in die Fantasy-Welt weiter zu versüßen, wird ein Tutorial den Helden vor dem Monitor mit sämtlichen Bedienelementen in kleinen Schritten und auf spielerische Art vertraut machen. Das klingt schon deshalb vernünftig, weil in Silver ausgefeilte Echtzeitkämpfe im Vordergrund stehen werden. Sicher sind auch kleine Knobeleyen um Fundstücke, Schlösser und versteckte Truhen zu finden, doch genau wie die Rollenspielelemente dienen sie im Grunde lediglich der Verbesserung der Kampfkünste. Ja, optional wird man sogar gänzlich auf die persönliche „Verwaltung“ seines virtuellen Gegenstücks verzichten können: Der Characterscreen mit detaillierten Infos zu Davids Fortschritten, seinen Erfahrungspunkten, dem aktuellen Magielevel usw. kann, aber muß nicht benutzt werden – von den Verbesserungen und Aufwertungen seines Helden profitiert der Spieler auch automatisch.

Schließlich lassen sich David im Verlauf der Geschichte auch bis zu zwei Mitstreiter zur Seite stellen. Ihnen können Grundbefehle wie „Attackiere aus der Distanz“ oder „Verteidige“ erteilt werden, ansonsten übernimmt der Rechner die Steuerung der Gefährten. Wie gut er diese Aufgabe bewältigt, konnten wir vorab noch nicht feststellen, doch verspricht Infogrames eine hochentwickelte künstliche Intelligenz für die CPU-Kumpane. Auch die Qualitäten des nichtlinearen Gameplays waren natürlich noch nicht überprüfbar – die nur vor oder nach wichtigen Spielszenen zur Verfügung stehende Speicheroption verbuchen wir daher mal unter Geschmackssache.

Ansichten und Aussichten

Bereits beim ersten Hineinhören hat uns der insgesamt zweistündige Soundtrack mit orchestralem Charakter fasziniert: Atmosphärisch dicht und passend zur Situation unterstreicht die Musik das Geschehen. Als noch faszinierender empfinden wir jedoch den Genremix an sich. Abenteuer- und Rollenspielelemente mit Combat-Game-Charakter, eingebettet in eine motivierende Geschichte – Silver könnte eines jener raren Highlights werden, die über Genrengrenzen hinweg zu begeistern vermögen! (mt)

Silver

HERSTELLER:	Infogrames
GENRE:	Actionabenteuer
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

SV-283 V4^{FX} RACING WHEEL

- Analoges Force Feedback Lenkrad für Windows® 95/98
- Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die virtuelle Umgebung wird wirklich spürbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Lenkintensität stufenlos regelbar
- Frei programmierbare Feuerknöpfe

unverändl. Preisempf.

DM 279,99



INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-11
www.interact-europe.de



ALIENS VERSUS PREDATOR

Zwei der furchterregendsten Kreaturen der Kinogeschichte, eine eigens entwickelte 3D-Engine und ausgefuchste Multiplayeroptionen, vereint in einem Egoshooter der Extra-Klasse – unser Besuch bei Fox Interactive in London hat sich gelohnt!

Das Duell der Megabestien hat man uns auf Zelluloid bislang vorenthalten, dabei hat es durchaus stattgefunden: Man erinnere sich an die Schlußsequenz des Streifens „Predator 2“, wo der außerirdische Weidmann in seinem Raumschiff ein Alienskelett

als Jagdtrophäe ausgestellt hatte. Am PC wird man ab März nachstellen können, wie es dazu kam...

Für allzu menschliche Spieler wird zusätzlich noch ein irdischer Marinesoldat als Identifikationsfigur bereitste-

Teleskopbeißer gegen Flammenwerfer

hen. Bei freier Seitenwahl geht es dann durch einen Trainingsparcours sowie 36 3D-Arenen. Freilich soll das Gameplay für Erdlinge und Space-Monster recht unterschiedlich ausfallen – und das nicht nur, weil sich die

Gegner jeweils aus den beiden übergangenen Rassen rekrutieren; auch die Aufgaben unterscheiden sich: Während etwa der Soldat vom Planeten LV-426 (also dem Ausgangspunkt der „Alien“-Saga) bzw. vor einer Horde heranstürmender Ekelbestien fliehen muß, befreit der Predator gefangene Artgenossen und schützt einen dem Heimatplaneten vorgelagerten Außenposten vor irdischen Übergriffen.

Mit rassenspezifischen Vor- und Nachteilen wird man darüber



Die von Rebellion entwickelte 3D-Engine garantiert klaustrophobische Korridore, weitläufige Außenwelten und grandiose Lichteffekte



„Was in den Filmen fehlte, reichen wir nach!“

(Jason Kingsley, Geschäftsführer Rebellion)

?: Darf man sich das Spiel als die Fortsetzung der „Alien“- und „Predator“-Movies mit anderen Mitteln vorstellen?

JK: Ja und nein. Wir müssen uns bei der Spielentwicklung strikt an die Filmlicenz halten, können daher keine gänzlich neuen Ideen einbringen. Fox erlaubt uns aber das Recycling von in den Vorlagen nicht umgesetzten Einfällen; auch von Alien-Erfinder H.R. Giger. Grundlage für einen Spielabschnitt ist beispielsweise ein riesiger Tempel, dessen Bau Regisseur Ridley Scott beim ersten „Alien“-Streifen zu teuer war.

?: Die auftretenden Charaktere kennt man aber alle bereits aus dem Kino?

JK: Doch, zumindest weitgehend. Geplant sind aber auch Mutationen und ein brandgefährliches Mischwesen mit Merkmalen von Alien und Predator. Andererseits kann ich mir keinen besseren Endgegner vorstellen als eine Alienkönigin!

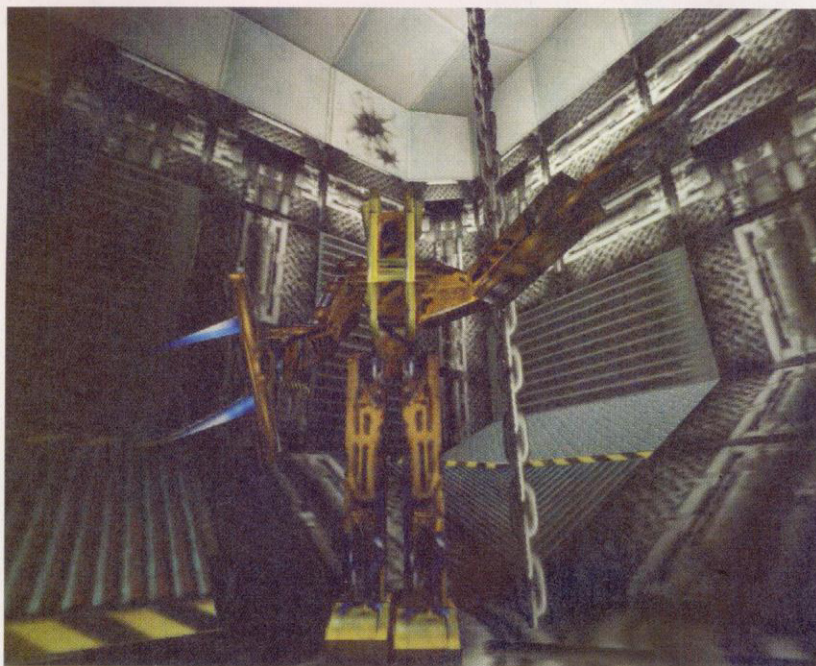
?: Der Trend im 3D-Actiongame geht hin zu mehr Story, mehr Tiefgang. Wohin gehen Sie?

JK: Nun, während Sierra zuletzt eher auf Story und Puzzles setzte, werden wir die Action in den Vordergrund stellen. Unsere 3D-Engine ist auch leistungsfähiger – und uns stehen sechs Filmvorlagen zur Verfügung, deren phantastische Atmosphäre wir am Monitor wieder aufleben lassen wollen.



von in den Vorlagen nicht umgesetzten Einfällen; auch von Alien-Erfinder H.R. Giger. Grundlage für einen Spielabschnitt ist beispielsweise ein riesiger Tempel, dessen Bau Regisseur Ridley Scott beim ersten „Alien“-Streifen zu teuer war.

Schalter-Puzzles und Aus-einandersetzungen mit Laderobotern und anderen Zwischengegner sollen Abwechslung in die Gefechte bringen



hinaus zu kämpfen haben. So kann das flinke Alien über Decken oder Wände kraxeln und erkennt Angreifer auch im Dunkeln, ist dafür aber auf Teleskopgebiß, Schwanz und Klauen als Waffen angewiesen. Ganz anders der Jäger aus dem Weltraum: Als Predator verfügt man über ein ganzes Arsenal – von Klingen an den Handgelenken für Kontaktsport über einen Stahldiskus bis zu Schulter- und Armkanone mit Zielvorrichtung. Dazu kommt noch eine Tarnkappe. Weil dieses Equipment jedoch Energie verbraucht, ist auch hier überlegtes Vorgehen ein Muß. Der Marinesoldat wiederum darf zwischen Normalsicht und Nachtvisier wechseln und kann die düstere Spielumgebung mit Fackeln erhellen. Bewaffnet ist er mit einer Standardpistole, weitere Wummen wie Sturmgewehr, Flammenwerfer oder Granaten lassen sich finden. Sein filmgetreu pulsierender Bewegungsmelder erkannte im Probeinsatz jedoch keine Höhenunterschiede des 3D-Geländes, was das mit Kontakten übersäte Display am linken Bildrand in der Praxis ziemlich untauglich erscheinen ließ.

Insbesondere Multiplayer dürfen sich ob der drei so ungleichen Gegner die Hände reiben, zumal Entwickler Rebellion hier vielfältige Einstelloptionen plant. Am Ende sollen die Teilnehmer an Netzwerk- oder Internet-Gefechten selbst darüber entscheiden können, ob und wie sie die Boni der einzelnen Rassen ausgleichen wollen. Auch selbst entworfene Gesichtstexturen sind zumindest für die irdischen Net-Krieger vorgesehen.

Ansonsten besteht bei der Optik kaum Handlungsbedarf, denn die Lichttechnik der von Rebellion selbst gestrickten 3D-Engine stellt ab einem P200 mit Grafikbeschleuniger sogar „Unreal“ und Co. in den Schatten. Hoch liegt auch die Qualität der Soundkulisse, noch höher vielleicht der Schwierigkeitsgrad: Beim Antesten bekamen wir es mit den schnellsten Angreifern dieses Spiralnebels zu tun! Aber noch ist ja Zeit für Nachbesserungen. (rl)



Tarnkappe, Waffen mit Autozielung und ein Wärmevisier machen den Predator zur tödlichen Gefahr



Kampf der Spezies: Multiplayer werden zwischen Alien, Predator und Marinesoldat wählen und deren Eigenschaften modifizieren dürfen

Aliens vs. Predator

HERSTELLER: Fox Interactive/Rebellion
GENRE: 3D-Egoshooter
ERSCHEINT: März 1999

GRAAS Computer

Tel. 04321 / 41415

Fax 04321 / 41498

PC Spiele

Aktuelle Preise per Telefon!

ABE'S EXODUS	74,90
ACUTA SOCCER 3	72,90
ASTEROIDS 3D	58,90
AGE OF EMPIRES	84,90
ANNO 1602	71,90
AUTOBAHN RASER	52,90
COMMANDOS	79,90
CONFLICT: FREESPACE	75,90
DIE SIEDLER 3	69,90
DSF FUSSB. MAN.	39,90
DUNE 2000	74,90
FALLOUT	72,90
FINAL FANTASY 7	79,90
FORSAKEN	75,90
FRANKREICH 98 WM	45,90
GRAND PRIX LEGENDS	78,90
GRAND THEFT AUTO	61,90
HEART OF DARKNESS	62,90
INCOMING	84,90
JAGGED ALLIANCE 2	72,90
KKND 2 - KROSSFIRE	59,90
M.A.X. 2	75,90
MECH COMMANDER	67,90
MIGHT & MAGIC 6	71,90
NBA LIVE 99	79,99
NEED FOR SPEED 3	74,90
O.D.T.	78,90
PRO PILOT	79,99
RAGE OF MAGES	85,90
RAILROAD TYCOON 2	79,90
RENT A HERO	75,90
SHOGO	81,90
SIM CITY 3000	82,90
STARCRAFT	84,90
RED BARON 3D	59,90
TOMB RAIDER 2	78,90
TOMB RAIDER 3	86,90
TOPWA. GOLD GAMES	55,90
TUROK 2	79,90
X-COM: INTERCEPTOR	65,90

Wir liefern noch viel mehr !! :-)
Neuheiten können Sie vorbestellen

Sonder-Angebote

ABE'S ODYSSEY	29,90
ACES OF THE DEEP	29,90
ALBION	29,90
ANTIGOTCHI: KANZLER	27,90
BATTLE ISLE 2 + SCENERY	29,90
BLEIFUSS 2	32,90
CÄSAR 1	29,90
CHEVY ESC FROM F5	27,90
DIE SIEDLER 1	29,90
DIE SIEDLER 2 GOLD	39,90
DIABLO	37,50
DUNGEON KEEPER GOLD	39,90
EL WOOD	17,90
ENEMY NATIONS	19,90
FORMULAR 1 GR. PRIX 2	29,90
NASCAR 2 + TRACKPACK	29,90
NEOGENESIS	29,90
THE 11TH HOUR	14,50
SUPER AUTOS 95	7,50
WIZARDY COMPILATION	49,90

Hardware

AVM FRITZI-CARD, PCI	179,-
DIAM. MONSTER 3D II	285,-
MATROX MYSTIQ. G200	279,90
MAXI GAMER PHOENIX	299,-

Joysticks, usw.

GRAVIS ANALOG PRO	37,-
SAITEC CYBORG 3D	129,-
SAITEC PC DASH	123,90
SAITEC X6-33 M	49,-
SIDEWINDER FREESTYLE	129,90
THRUSTMASTER TOP GUN	95,-

Gesamtkatalog gegen 3 DM

Rückporto erhältlich. Wir liefern auch Spiele für Mac, PSX und N64

☺ GRAAS Computer ☺
Postfach 1623, 24506 Neumünster

Für Neuabonnenten

FREIE AUSWAHL
Hochwertige Hardware für
Spieler – ein Gerät gratis
für jeden neu geworbenen
Abonnenten!

3D Cyclone

Der Powerstick

- 3 analoge Richtungsachsen
- emuliert beliebige Tastaturbefehle
- 17 direkt oder über Software programmierbare Feuertasten, Doppelbelegungen möglich
- Upload/Download-Funktion
- Rundumsichtkontrolle (Coolie Hat)
- Empf. VK. 89,99 DM, für Werber kostenlos



Stereo-Aktivboxen 70 Watt

Das Soundpaar

- Lautstärke, Bässe und Höhen getrennt regelbar
- Kopfhörerbuchse
- Power LED
- integriertes Netzteil
- Maße: 120 x 150 x 222 mm
- Empf. VK. 69,99 DM, für Werber kostenlos

3D-Program Pad

Das Griffige

- digitales, programmierbares Steuerkreuz
- emuliert beliebige Tastaturbefehle
- 10 programmierbare Feuertasten
- Upload/Download-Funktion
- Gehäuse aus durchsichtigem Acrylglas
- Empf. VK 59,99 DM, für Werber kostenlos



INTERACT
by Jöllenbeck



ABO-BESTELLCOUPON

Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte die unten angekreuzte Prämie. Geschenkkempfinger und Abonnent dürfen nicht ein- und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt, wenn das Abonnement bezahlt ist, an folgende Adresse:

Name / Vorname (des Werbers):

☐ 3D Cydone

Straße / Hausnummer:

☐ Aktivboxen

PLZ / Wohnort:

☐ 3D-Program Pad

Schicken Sie bitte PC Joker Heft & Spiel ab der nächsterreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr per Post frei Haus an untenstehende Adresse:

Ich bezahle durch Bankabbuchung:

Name / Vorname (des Abonnenten)

Kontoinhaber:

Straße / Hausnummer

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl:

Datum / 1. Unterschrift

Ich bezahle per Vorkasse:
(Scheck oder Bargeld liegt bei)

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch Überweisung:

Postbank München, Konto-Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Datum / 2. Unterschrift

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC JOKER, Joker Verlag, Löhner GmbH & Co., Max-Loibl-Weg 4, 85398 Baldham widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Das Joker-Abo

...bringt Vorteile satt: 12mal im Jahr zumindest ein Spitzengame (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie brandaktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen im Heft. Das alles bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre für nur 91,- DM* – **SIE SPAREN MEHR ALS 15,- DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!** Und bei jeder Aboverlängerung wartet dann noch eine ganz besondere Überraschung.

Wenn man jemanden von diesen Vorteilen überzeugt, ist man selbst im Vorteil: Wer diesen Monat einen neuen Abonnenten für PC JOKER HEFT & SPIEL wirbt, darf sich **GRATIS DIE TOP-HARDWARE SEINER WAHL** aussuchen! Oder lassen Sie sich doch einfach selbst werben, denn auch Freunde oder Familienmitglieder erhalten die Prämie. Was sie dann damit machen, braucht uns schließlich nicht zu interessieren...

ACHTUNG!

Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.



* Bei Lieferung ins Ausland: 100,- DM
Bedingungen siehe Impressum

Für Neu

FREIE AUSWAHL

Hochwertige Hardware für
Spieler – ein Gerät gratis
für jeden neu geworbenen
Abonnenten!

3D Cyclon

Der Powerstick

- 3 analoge Richt
- emuliert beliebi
- 17 direkt oder t
- Feuertasten, Do
- Upload/Downlo
- Rundumsichtko
- Empf. VK. 89,99



ABSENDER

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Stereo-Aktivboxen 70 Watt

Das Soundpaar

- Lautstärke, Bässe und Höhen getrennt regelbar
- Kopfhörerbuchse
- Power LED
- integriertes Netzteil
- Maße: 120 x 150 x 222 mm
- Empf. VK. 69,99 DM, für Werber kostenlos

3D-Program Pad

Das Griffige

- digitales, programmierbares Steuerkreuz
- emuliert beliebige Tastaturbefehle
- 10 programmierbare Feuertasten
- Upload/Download-Funktion
- Gehäuse aus durchsichtigem Acrylglas
- Empf. VK 59,99 DM, für Werber kostenlos



INTERACT
by Jöllenbeck

Bitte mit
1 Mark
freimachen,
falls Marke
zur Hand

Antwortkarte

JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co.

ABO-VERWALTUNG

MAX-LOIDL-WEG 4

85598 BALDHAM



kommt's knüppeldick!

Einfach
Abo-Karte ausfüllen
und einsenden an:

JOKER VERLAG
Labiner GmbH & Co.
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

Haben Sie noch
Fragen? Dann rufen
Sie doch an:

08106/89 96 01
Aboverwaltung:
Petra
Laubenberger



Das Joker-Abo ...bringt Vorteile satt: 12mal im Jahr zumindest ein Spitzengame (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie brandaktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen im Heft. Das alles bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre für nur 91,- DM* – **SIE SPAREN MEHR ALS 15,- DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!** Und bei jeder Aboverlängerung wartet dann noch eine ganz besondere Überraschung.

Wenn man jemanden von diesen Vorteilen überzeugt, ist man selbst im Vorteil: Wer diesen Monat einen neuen Abonnenten für PC JOKER HEFT & SPIEL wirbt, darf sich **GRATIS DIE TOP-HARDWARE SEINER WAHL** aussuchen! Oder lassen Sie sich doch einfach selbst werben, denn auch Freunde oder Familienmitglieder erhalten die Prämie. Was sie dann damit machen, braucht uns schließlich nicht zu interessieren...

ACHTUNG! Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

* Bei Lieferung ins Ausland: 100,- DM
Bedingungen siehe Impressum

DESCENT 3



3D-Tunnelflüge sind nicht erst seit „Forsaken“ beliebt – entsprechend enttäuscht war die Fangemeinde, als sich „Conflict: Freespace“ letzten Sommer als völlig eigenständige Space Opera entpuppte. Doch bald schon erfährt Interplays Kultserie eine legitime Fortsetzung.



Im Gegensatz zu den Vorgängern dürfen jetzt gelegentlich auch Outdoor-Szenarien erkundet werden



Wird ein Objekt mit der neuen Napalmkanone getroffen, fängt es Feuer und nimmt zusätzlichen Schaden

Über die Storyline des dritten „Abstiegs“ schweigen sich die Programmierer von Outrage noch hartnäckig aus. Klar ist vorläufig nur, daß auch diesmal wieder vertrackte Tunnellabyrinthe von Amok laufenden Flugrobotern, Panzern und ähnlichem Altmetall befreit werden müssen. Werfen wir also lieber einen Blick auf das Gameplay:

Als Parallax 1995 „Descent“ veröffentlichte, jubelten die Fans über die völlige Bewegungsfreiheit im dreidimensionalen Raum. Diese Freiheit mußte seinerzeit allerdings mit Zusatzhardware wie Pedalen und Schubreglern oder einem vereinfachten Flugmodell erkaufte werden. Heute gibt es zwar Allround-Sticks, doch dürfte die komplexe Steuerung dem Einsteiger auch im neuesten Descent noch einiges an Einarbeitung abverlangen – während sich alte Hasen auf Anhieb heimisch im Cockpit fühlen werden.

So haben schon die kreuz und quer über das Fluggebiet verstreuten und für das Weiterkommen unabdingbaren Power-ups einen hohen Wiedererkennungswert. Egal, ob Schildenergie oder Munition, sämtliche Bitmap-Symbole der Vorgänger wurden stielecht in die dritte Dimension übertragen. Die Kehrseite der Medaille ist, daß die meisten der zehn neuen Waffensysteme so neu nicht sind; vielmehr kennt man sie bereits aus den beiden ersten Teilen der Serie. Und im Vergleich

Es werde Licht!

Wie schon in den Vorgängern, werden weite Teile der unterirdischen Gebäudekomplexe in Dunkelheit gehüllt sein. Daher führt jeder der drei verfügbaren Flieger außer einem **Scheinwerfer** auch unlimited **Leuchtpfeile** mit sich. Auf diese Weise fällt nicht nur die Orientierung leichter, sondern auch das Aufstöbern versteckter Bonusräume.



Hätten Sie's gesehen? Der versteckte Zugang zum Bonusraum wird erst durch den Einsatz einer Flare sichtbar

mit den 16 Hoverbikes des direkten Konkurrenten „Forsaken“ wirken auch die hiesigen drei, hinsichtlich Panzerung und Wendigkeit leicht unterschiedlichen Schiffstypen nicht eben üppig.

Ähnliches mögen Effektfetischisten vom Grafikdesign behaupten: Wo in „Forsaken“ bunte Explosionen und leuchtende Texturen die Augen fast schon blenden, da bemüht sich Descent 3 um eine möglichst realistische Darstellung der Umgebung. Natürlich zerbersten auch hier besiegte Gegner in tausend Einzelteile oder fangen nach einer kurzen Napalmbehandlung Feuer, doch fügen sich diese Spezialeffekte unauffälliger in die Gesamtpäsentation ein als beim Probe-Pendant. Um die Wirklichkeitsnähe weiter zu steigern, werden die 15 Planeten nicht bloß über unterschiedliche Gravitationskräfte verfügen, sondern endlich auch über Oberwelten mit eigenen Witterungsbedingungen. Diese Areale sind zwar stets von unüberwindlichen Steilhängen umgeben, bieten dem Piloten aber dennoch einen bislang unbekannten Spielraum für Ausweichmanöver aller Art.

Realismus für Tunnelflieger: die Rückkehr des Kultspiels

Die neue Handlungsfreiheit soll sich auch und gerade im Mehrspielermodus zeigen, wo sich dann bis zu acht Modem-, Netzwerk- oder Internet-Flieger furiose Death-matches liefern oder zu Capture-the-Flag-Wettbewerben antreten können.

Während in den normalerweise vorherrschenden Tunnelsystemen also zumeist die bessere Taktik (sprich: ein gut vorbereiteter Hinterhalt) über Sieg oder Niederlage entscheiden dürfte, zählen im Freien einzig Bewaffnung und Geschick des Spielers. Und keine Bange, falls die Motivation einmal nachzulassen droht: Wie heutzutage fast schon üblich, wird Descent 3 in der Endversion ein Missionseditor beiliegen. Damit erstellte Einsätze will man zudem im Internet zum kostenlosen Download anbieten.

Apropos Internet: Wer sich auf die neuen Grubenkämpfe stilgerecht vorbereiten will, kann ja in der soeben runderneuerten deutschen Descent-Liga unter der Adresse www.german-ladder.de/descent noch mal mit den Vorgängern starten – und/oder erste Proberunden mit der spielbaren Demo des fürs Frühjahr angekündigten 3D-Knallers auf unserer aktuellen Cover-CD drehen. (mz)



Für Tastaturmuffel alles aus einer Hand: Tastenbelegung am Beispiel des „Sidewinder Precision Pro“



Vor allem im Netzwerkmodus beliebt sind unbewegliche Laserdröhen, da sich mit ihnen leicht ganze Tunnels absperren lassen



Für Jäger und Sammler: Zerstörte Gegner hinterlassen Boni in Form von (Laser-)Energie und Raketen



Türen und Schalter lassen sich wie gewohnt mit der Bordkanone aktivieren und bilden das einzige Rätsелеlement im Spiel

Descent 3

HERSTELLER: Outrage/Interplay
GENRE: 3D-Shooter
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999



MACHINES

Wer bei Acclaim nach der neuen Echtzeitstrategie fragt, bekommt seit knapp einem Jahr dasselbe zu hören: „Fast fertig!“ Bis Ostern soll es noch dauern, ehe sich die Maschinen gegenseitig vollends fertigmachen.

Anstatt selber neue Planeten zu kolonisieren, schickt die Menschheit der Zukunft Roboter ins All. Gute Idee, schlechtes Ergebnis: Als verschiedene Stahlpioniere aufeinandertreffen, spielen die Verteidigungsmechanismen verrückt, und es fliegt das Blech...

Optisch wird sich der Roboterkrieg auf dem Niveau eines 3D-Shooters bewegen, inhaltlich wartet Echtzeitstrategie reinsten Wassers. Vor dem Kampf stehen also Ressourcenmanagement, Gebäudebau, Forschung und Taktik. Während dieser Part des Games über eine Iso-Bühne geht, kann man später bei Ego-Sicht die direkte Kontrolle jeder Maschine übernehmen – ähnlich, wie man das etwa von „Battlezone“ kennt. Für die Steuerung mit Mausrahmen und allem Drum und Dran stand dagegen wohl eher „Starcraft“ Pate, wobei Kriegsnebel und korrekte Sicht- bzw. Schußwinkel (True-Line-of-Sight) für das genretypische Spielgefühl sorgen.

Als Schlachtfelder werden in den 20 Missionen Raumstationen, Monde und Vulkanlandschaften dienen, als Kanonenfutter drei anwählbare Robostaffeln. Und Tag/Nachtwechsel dienen keineswegs dem Selbstzweck, denn während einige der rund 50 verfügbaren Einheiten im Dunkeln kaum sehen können, werden andere gerade hier im Vorteil sein. Diese und andere Eigenschaften der Blechköpfe hängen von ihrer „Intelligenz“ (zu erkennen an Farbe und Anzahl der Augen!) ab – die es somit über Forschung zu steigern gilt. Wer also einem rotglühenden Fünfauge begegnet, sollte besser die stärkeren Waffen haben: Ein Laser ist gut, eine Virekanone besser und ein lokales Schwarzes Loch geradezu unwiderstehlich.

Aber vielleicht sind die eigenen Weiß(blech)kittel ja auch einfach zu langsam? Dann würden sich etwa Spionageroboter anbieten. Unruhestifter greifen dagegen besser zum Sabotagedroiden. Und wenn so eine Maschine mal den



Die gleißende Orbitalkanone zerstört alles in ihrem Umkreis



Fetter Roboter im Anmarsch: Maschinen dieser Ausmaße bedürfen stärkster Waffen

Meist spielt man aus dieser übersichtlichen Iso-Perspektive

Schwarze Löcher zum Mitnehmen

Geist aufgibt, können zumindest die Einzelteile noch weiterverwertet werden. Das klingt doch recht wirklichkeitsnah, und es kommt sogar noch besser: Hier gibt es Mondphasen, farbige Rauchfahnen, an denen Fabriken bereits aus der Ferne auszumachen sind, sowie komplett animiertes 3D-Terrain. Wer es mitsamt seinen Licht- bzw. Wettereffekten und den gewaltigen Explosionen gesehen hat, versteht, warum ein Direct3D-Beschleuniger unumgänglich ist. Bei allem Realismus wollen die Entwickler von Charybdis („Spot“) aber auch den Humor nicht vergessen. Da werden die Roboter etwa in deutsch schnarren, während sie sich im Stil von Zeichentrickcharakteren bewegen. Eine spannende Story und die Multiplayer im Lande will man ebenfalls nicht vergessen – doch vorläufig ist das Programm ja, wie gesagt, erst „fast fertig“. (pk)



Eine Fabrik vergeht in einer gewaltigen Explosion. Das Spiel wartet mit jeder Menge feinsten Lichteffekte auf

Machines

HERSTELLER: Charybdis/Acclaim
GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: April 1999

EUROPEAN AIR WAR

THE KING OF SIMS IS BACK!

Der Luftkrieg über Europa im Zweiten Weltkrieg hat die Flugzeugentwicklung bis ans Limit vorangetrieben und war Auslöser für einen Technologiesprung, der in der Geschichte seinesgleichen sucht!

European Air War bietet Ihnen die Möglichkeit, 20 Flugzeuge aus dieser legendären Zeit zu fliegen: von den ersten Spitfire-Varianten bis hin zur Me 262 - dem ersten Kampffjet der Geschichte.

Stürzen Sie sich in den European Air War und erleben Sie hautnah, was Technologievorsprung wirklich bedeutet!

- 20 realistische Flugmodelle, deren Cockpits und Flugeigenschaften ihren Originalen aus der englischen, amerikanischen und deutschen Luftwaffe vollkommen nachempfunden sind, bis zu 256 Flugzeuge gleichzeitig im Einsatz an der Front
- Authentische Markierungen der Flugzeuge, historisch genaue Missionen und außergewöhnlich detaillierte Flugmodelle
- Soforteinsätze, einzelne Missionen und Karriere-Modus, zufallsgenerierte Einzelmisionen für einen schnellen und einfachen Einstieg, vorgefertigte historische Missionen, die eine Vielzahl von unterschiedlichen Aufträgen ermöglichen
- Dynamischer Feldzug durch ein zufallsgesteuertes Auswahlverfahren der Missionen
- Editor, um bestehende Missionen zu verändern und neue zu erschaffen
- Direct3D-Unterstützung für aufwendige Grafiken und Spezialeffekte
- Netzwerkunterstützung über LAN für bis zu 8 Spieler oder über Modem mit 2 Spielern, um entweder Head to Head gegeneinander oder kooperativ zu fliegen, während sich bis zu 32 Flugzeuge gleichzeitig in der Luft befinden
- Interaktives Demo im WEB: www.microprose.com/gamesdesign/eaw/index.html

Produktinfo 021

CD-ROM



84 %



86 %



85 %



92 %



8.5/10



8/10



90 %



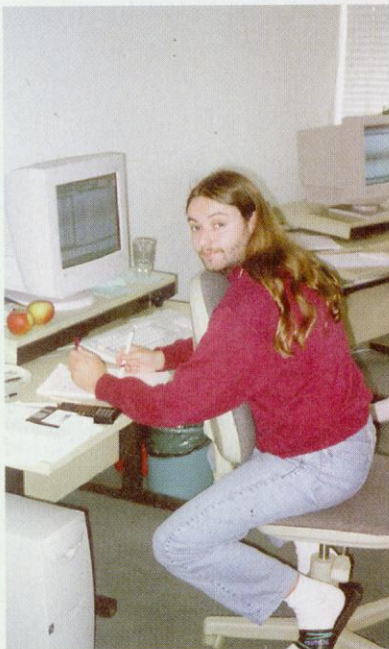
84 %

MICRO PROSE

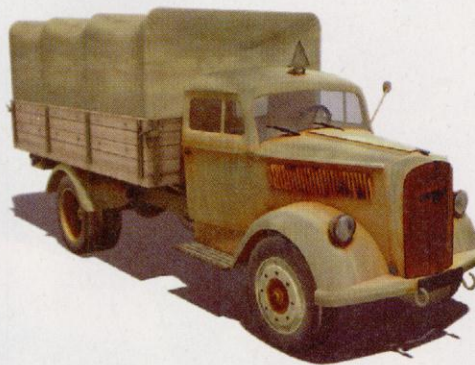
www.microprose.com



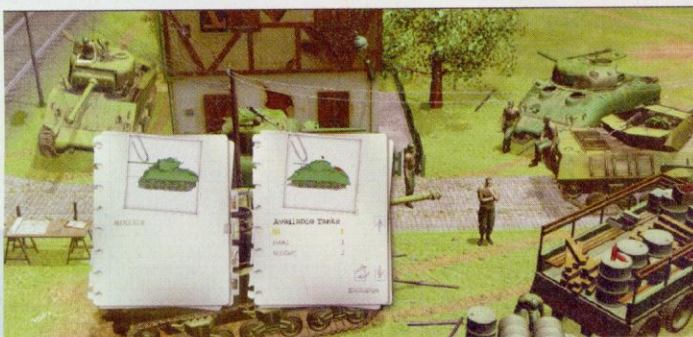
Eine WW2-Panzersimulation aus Deutschland? Warum eigentlich nicht. Und warum nicht mal von einem jungen Team: Wings Simulations nennt sich die neue Truppe um den alten Hasen Teut Weidemann – und keinen Geringeren als den namhaften Publisher Psygnosis hat sie als Mentor.



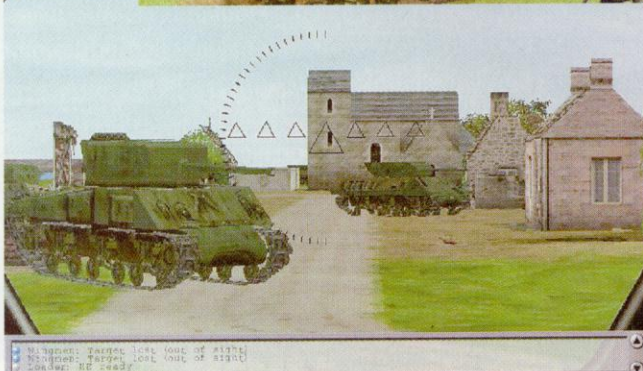
Programmierer Marcus Oberrauter ist für die KI der Gegner und Wingmen verantwortlich



Das Programm wird 23 authentische WW2-Panzer sowie 71 deutsche und amerikanische Fahrzeuge auffahren – darunter der legendäre Opel Blitz



Auf Wunsch unterstützt ein CPU-Adjutant den Spieler und übernimmt u.a. die Verteilung des Nachschubs



Die manuelle Zielerfassung vergrößert das potentielle Opfer auf das Fünffache

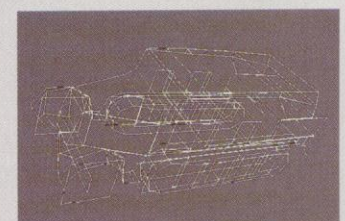
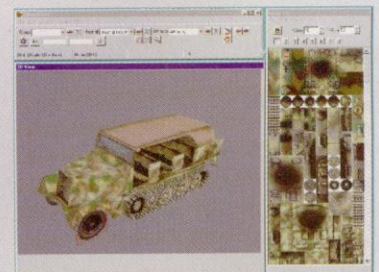
Überleben statt Geschichtskosmetik

Die aktuelle Firmenadresse des seit seligen Amiga-Tagen aktiven Teut Weidemann („Katakis“, „X-Out“) ist unauffällig: In einem Bürogebäude in Hattingen bei Düsseldorf arbeiten zehn Programmierer, Grafiker und 3D-Designer an einem Dutzend virtueller Kettenraßler der deutschen Wehrmacht und elf ihrer amerikanischen Kriegsgegner. Tiger und Panther sollen noch im Frühjahr vom digitalen Fließband rollen, aber auch Sherman-Typen vom M4 bis zum Jumbo. Und wenn die Zeit zwischen dem November 1942 und dem September '45 am PC wieder auflebt, werden insgesamt 80 Missionen über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Vier Kampagnen mit je zehn Einsätzen pro Seite sind vorgesehen. Dem wahlweise deutschen oder amerikanischen Platoonführer werden bis zu fünf Panzer unterstellt, mit denen er durch Nordafrika, Sizilien, Italien oder die Normandie rattert. Freilich nicht mit dem Zweck, die Geschichte umzuschreiben: Wenn hier Dörfer gehalten, Brücken erobert oder Nach-

Panzer für Bastler

Vielleicht schon mit dem Hauptprogramm, spätestens jedoch mit der bereits angekündigten Datadisk will Wings Simulations auch einen Editor für eigene Kettenfahrzeuge, Schlachtfelder und Missionen liefern. Interessant dabei ist die Design-Möglichkeit für selbst konstruierte Panzer: Mit dem „3D-Studio“ (bereits am Budgetmarkt erhältlich) entworfene Drahtgittermodelle können importiert und mit zuvor erstellten Texturen belegt werden – für jeden Bereich wie Fahrwerk, Geschützturm usw. individuell. Die technischen Daten über Panzerung oder Geschwindigkeit werden schließlich per Script-Datei ins Spiel gebracht.



Mit diesem Tool werden sich auch selbst entworfene Fahrzeuge in das Spiel integrieren lassen

schubkonvois geschützt werden, dann letzten Endes nur um des Überlebens willen. Ein Ansatz, der gerade deutschen Entwicklern bei dem heiklen Thema gut zu Gesicht steht.

Realismus total

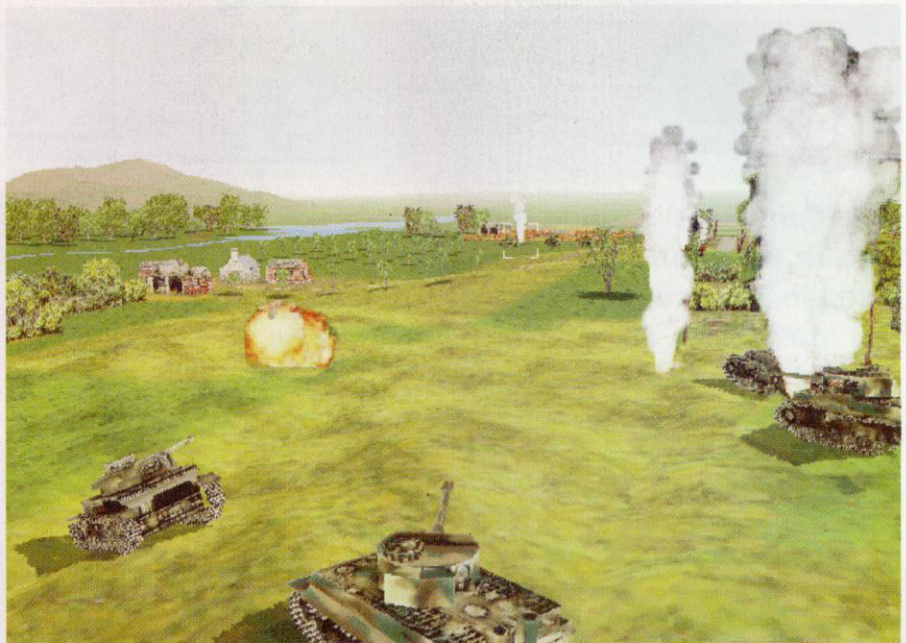
Alte Frontschweine werden ihr Punktekonto durch allerlei Neben- und Bonusmissionen füllen dürfen, unerfahrene PC-Landser dagegen am Realismus schrauben: Je weiter man sich mittels Unverwundbarkeit, unlimitedem Treibstoff und Endlos-Munition von der rauen Wirklichkeit des Krieges entfernt, desto weniger Zähler bringen Erfolge. Denn am höchsten Schwierigkeitsgrad will Panzer Elite dem Begriff Simulation in möglichst jeder Beziehung Ehre machen.

Sobald man hier seinen Kommandanten in das sichere Fahrzeuginnere beordert, steht also beispielsweise keine Außenkamera mehr zur Verfügung. Verliert man hingegen den Bordfunker, bricht der Kontakt mit den Begleitpanzern ab. Und sobald der Schütze auf der Verlustliste steht, muß der Spieler die (fünffach zoombaren) Ziele selbst mit MG und Kanone aufs Korn nehmen. Mehr noch, denn zwischen den Einsätzen wird man sich auf Wunsch auch noch persönlich um das Nachfassen von Treibstoff und Munition innerhalb knapper Kapazitäten kümmern und ausgefallene Panzer nebst Besatzung ersetzen können.

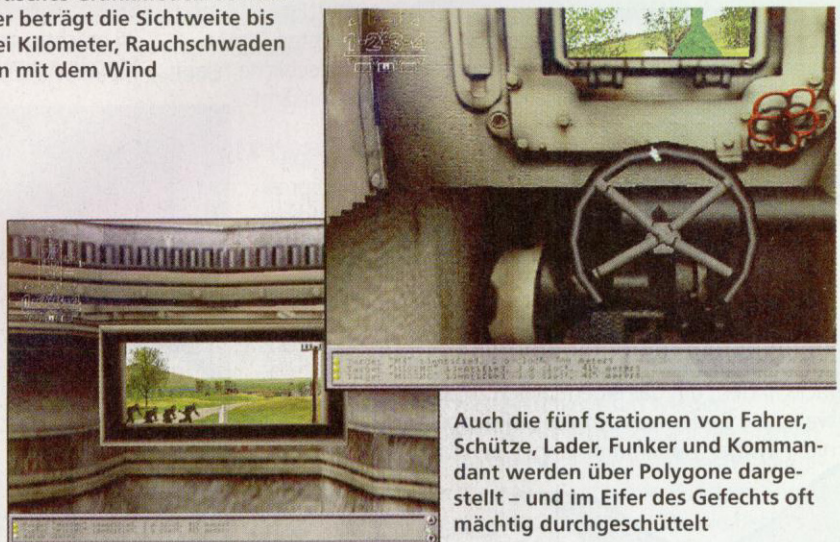
Schwaden im Wind

Auch und gerade an der Grafik will Wings Simulations nicht sparen. Es entstehen bis zu 40 Quadratkilometer große Polygon-Schlachtfelder voller Wälder, Ansiedlungen und strategisch nutzbarer Bodenerhebungen. Das Modell sieht eine Sichtweite von knapp drei Kilometern vor, allerdings (genau wie die Mobilität der Tanks) von Fall zu Fall eingeschränkt durch Regen, Dunst oder Schnee. Wenn jetzt noch von Rauch und Nebelgranaten die Rede ist, versteht sich Unterstützung für 3D-Karten schon von selbst. Alles andere als selbstverständlich ist das Partikelsystem der Grafikengine, welches Schwaden in die korrekte Windrichtung bläst.

Nicht minder aufwendig die Steuerung: Der Spieler dirigiert die Stahlkolosse entweder direkt per Tastatur und Joystick (mit Force-Feedback-Unterstützung) oder klickt mit der Maus auf Fahrer, Schütze und Flügelleute. Das übrige sollen Soundeffekte, Musikbegleitung und Rückmeldungen in deutscher wie englischer Sprache tun, um die bisher realistischste Panzersim entstehen zu lassen. (rf)



Realistisches Grafikmodell: Je nach Wetter beträgt die Sichtweite bis zu drei Kilometer, Rauchschwaden ziehen mit dem Wind



Auch die fünf Stationen von Fahrer, Schütze, Lader, Funker und Kommandant werden über Polygone dargestellt – und im Eifer des Gefechts oft mächtig durchgeschüttelt

Grundlagenforschung

Die Wings-Männer nehmen es mit dem Realitätsanspruch genau – entsprechend akkurat haben sie sich vorbereitet. Da wurden echte WW2-Panzer in Museen studiert, Kriegsveteranen befragt und authentische Handbücher (u.a. die legendäre „Tigerfibel“) erfaßt. Ihre Erfahrungen bei der Recherche haben die Entwickler auf ihrer englischsprachigen Homepage verewigt. Wer sich für diese durchaus lesenswerte Lektüre interessiert, der surfe die Internetadresse <http://www.wingssimulations.com> an.



Museale Recherche: Programmierer und Grafiker schauen einem Tiger ins Maul

Panzer Elite

HERSTELLER: Wings Simulations/Psygnosis
GENRE: WW2-Panzersimulation
ERSCHEINT: Frühjahr 1999

LANDS OF LORE III

Eine Rollenspiellegende fortzuschreiben, ist nie ganz einfach – zu hoch sind die Erwartungen der ausgehungerten Abenteurer. Diese Erfahrung hat Louis Castle, Vizepräsident von Westwood, bereits mit Teil zwei machen müssen. Doch man hat aus Fehlern gelernt!

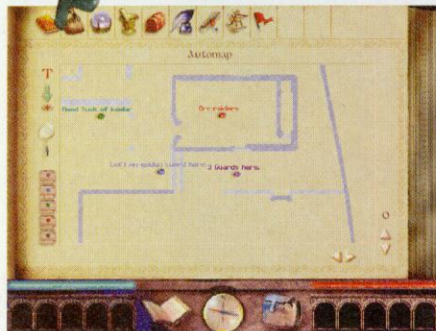
Angriff der Seelenfresser

Im Vorgänger fand der schreckliche Belial sein verdientes Ende, unter dem Schutz von Draracle herrscht wieder Frieden im Land. Doch als Belials nun vermeintlich arbeitsloser Erzfeind eines Tages verschwindet, halten merkwürdige Phänomene Einkehr: Im Norden von Gladstone brechen Spalten zu ungeahnten Dimensionen auf, aus den Höllentoren kriechen unaussprechliche Kreaturen hervor. Ganze Landstriche verwandeln sich mitsamt allen Bewohnern auf grauenhafte Weise...

Hier werden nun Sie wieder in Gestalt Coppers ins Spiel kommen. Der nach wie vor sehr wandlungsfähige Sproß einer Hexe und des Königs Bruder wäre jetzt Thronfolger, da ein Angriff seelenfressender Monster seine ganze Familie das Leben gekostet hat. Bloß ging auch Copper während der Attacke seiner Seele verlustig, und die kann man als frischgebackener Regent ja brauchen. Für Heldentum gibt es damit zumindest zwei gute Gründe: Draracle finden, um das eigene Reich zu retten, und die gewaltsame Seelenwanderung rückgängig machen, um nicht ewiger Verdammnis anheim zu fallen.



Kämpfe in Zahlen: In Manier eines Egoshooters beharkt Copper über 100 verschiedene Monster mit rund 50 Waffen und 65 Zaubersprüchen



Vom Journal aus sind Charakterübersicht, Inventar, Giftküche für gefundene Tränke und Kräuter sowie Automap zugänglich



25 prächtig gerenderte Zwischensequenzen sollen die spannende Storyline visualisieren



Das Gilden-System

Wer die LoL-Saga auch nur ein bißchen kennt, weiß, daß ihn hier noch überraschende Storywendungen erwarten. Verantwortlich dafür werden u.a. der seinerseits nach der Krone strebende Kanzler des Reiches und das merkwürdige Verhalten alter Freunde aus den Teilen eins und zwei der Serie sein. Auch an Sub-Quests wird es nicht fehlen, denn der Spieler kann vier Gilden beitreten – sie ersetzen zudem die genreübliche Charaktergenerierung; die Fähigkeiten und Eigenschaften des Helden sollen sich direkt aus dem Spiel ergeben. Tritt Copper also beispielsweise der Kämpfergilde bei, wird er deren Trainingsraum benutzen können, um sich für die Echtzeitfights mit über 50 Waffen zu stählen. Natürlich haben auch die Magier-, Diebes- und Priestergilden ihre jeweiligen Schulungen, um die Werte nach oben zu treiben.

Praktischerweise bleibt man nicht an eine Vereinigung gebunden, sondern kann bei Bedarf wechseln und kombinieren. Das wird schon deshalb erforderlich, weil die Gilden hier auch noch die klassische Rollenspielparty ersetzen, indem sie magische Helferlein bereitstellen: fliegende, äußerst redselige Gesellen, die über alle gildenspezifischen Fertigkeiten verfügen und für Copper spionieren, kämpfen, stehlen oder heilen. Die rund 70 Nicht-Spieler-Charaktere der sechs Welten von Lands of Lore 3 dienen demgegenüber als Gesprächspartner.

„Ich liebe dieses Spiel wie kein anderes!“

?: Wenn Sie von LoL 3 erzählen, leuchten Ihre Augen vor Begeisterung – was fasziniert Sie persönlich so an diesem Spiel?

L.C.: Zunächst mal bin ich seit Jahren ein absoluter Rollenspielfan. Und als solcher kann ich mich in dem Spiel genauso wohlfühlen wie ein blutiger Neuling im Genre. Das war beim Vorgänger nicht immer so, doch haben wir die negativen Erfahrungen der Käufer ebenso ernstgenommen wie die positiven. Daher bin ich mir der Klasse des Games diesmal einfach sicher, klar ist man da begeistert.



Louis Castle, Vizepräsident der Westwood Studios

?: Was war die Hauptkritik am Vorgänger?

L.C.: Vielleicht sind wir da mit der Simplifizierung einen Schritt zu weit gegangen – Rollenspieler brauchen ihre Charakterklassen. Es ist eben schwierig, gleichzeitig den Massenmarkt und den Geschmack einer speziellen Zielgruppe zu bedienen. Doch diesmal wird uns die „Quadratur des Kreises“ gelingen, schon deshalb liebe ich dieses Spiel wie kein anderes!



Neues Rollenspiel-Feeling: mondäne Direct3D-Effekte im Vollbild

Ein Bonbon für Veteranen

...wird das Wiedersehen alter Originaldungeons aus LoL 1 in neuem Direct3D-Look mit Rundumsicht. Ein „intelligenter“ Mauscursor erleichtert dabei das Auffinden der vielen Tränke, Sprüche usw. Das vollautomatische Journal verwaltet derweil die Fundstücke und archiviert angesammeltes Wissen ebenso wie alle Dialoge, die Charakterwerte des Helden oder noch zu erledigende Aufgaben. Ob sich letztere auch wieder um Coppers ganz besondere Fähigkeit ranken, sich in diverse Tiere verwandeln zu können, soll hier noch nicht verraten werden. Ein klares Konzept also: Einerseits will sich Westwood auf die Stärken des Serienbeginns rückbesinnen, andererseits durch auf das Wesentliche reduzierte Bedienung und zeitgemäße Grafik mit wunderschönen Transparenz- und Lichteffekten neue Fans gewinnen. Ob die Rechnung aufgeht, werden wir noch dieses Frühjahr erfahren. (mt)



Alte Rollenspiel-Qualitäten: ständiger Zugriff auf Inventar und Infos – die Handlung läuft im Fenster

1 Lands of Lore 3

HERSTELLER: Westwood/EA
GENRE: Rollenspiel
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker auf über 15 000 qm Ausstellungsfläche. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Über 150 Aussteller präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich 9-18 Uhr
17.-21.2.99

22. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- Sonderschauen:
- Internet-Cafe**
- „Feel the impression“ 3 D-Kino
- Handys von Menschen der Zeitgeschichte**
- Zeitreise durch 5000 Jahre Kommunikation**

Westfalenhallen Dortmund

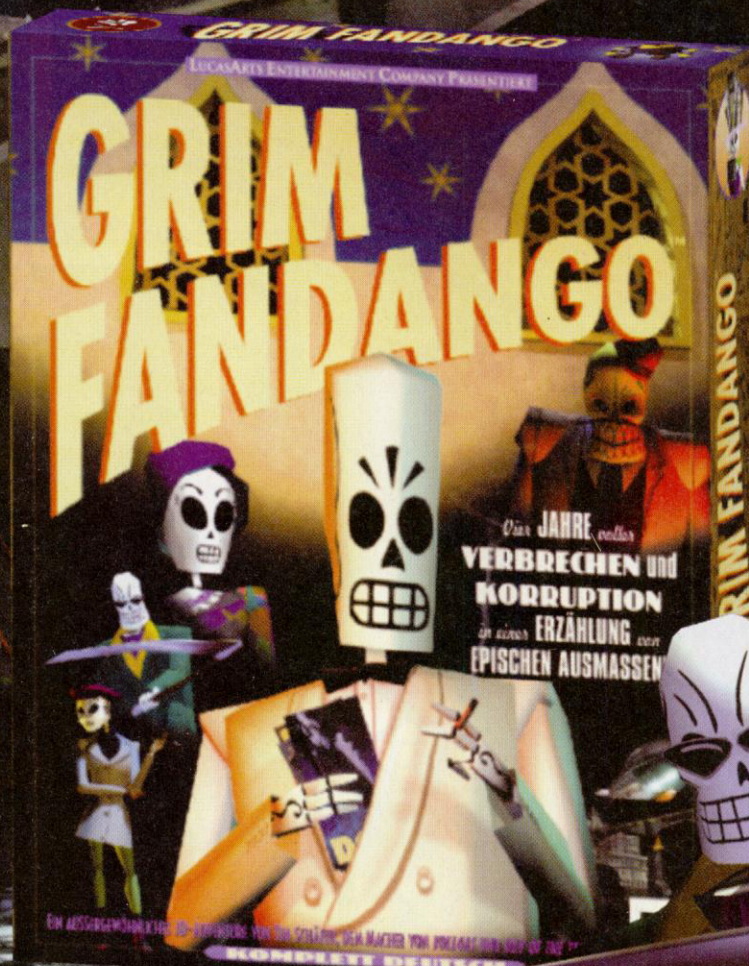
Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-678
(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)

Außerer



WWW.SOFTGOLD.COM

dentlich!



AB SOFORT KOMPLETT IN DEUTSCH ERHÄLTICH



Nachdem das „Verlorene Land“ im Vorgänger vom schurkischen Campaigner befreit wurde, herrschte im Reich der Dinosaurier lange Zeit Frieden. Doch in den Köpfen der Acclaim-Autoren braute sich derweil neues Unheil zusammen: Weil ein außerirdischer Wissenschaftler namens Primagen alles über das Leben, das Universum und den ganzen Rest erfahren wollte, reiste er per Zeitmaschine zurück zum Urknall. Kurz vor dem Ziel streifte jedoch der Antrieb, und Primagen war fortan im Entstehungsmoment gefangen. Ganz nebenbei zerstörte eine Explosion weite Teile des Universums – und aus einem davon entstand eben das „Verlorene Land“...

Ein hübsches Paradoxon, aber eine hässliche Situation für den gestrandeten Zeit-Touristen. Zumal der Ältestenrat des verlorenen Landes mittlerweile fünf Energie-Totems aufstellen ließ, um den offensichtlich größtenwahnsinnigen Weißkittel an der Flucht und damit weiteren Dummheiten zu hindern. Der war aber seinerseits nicht faul und konnte mit schierer Gedankenkraft die Gehirne der örtlichen Fauna manipulieren. Jetzt machen sich die mutierten Echten, Käfer und sonstigen Viecher gut bewaffnet auf, für ihren Meister die besagten Totems zu zerstören und seine Peiniger zu schikanieren. Als Retter in der Not kommt nun Turok ins Spiel. Wird es dem indianischen Jäger gelingen, seine Landsleute vor Primagens wütenden Kreaturen zu beschützen? Und vor allem: Kann er dessen Raumschiff ausfindig machen, dort eindringen und die Gefahr ein für allemal bannen?

Sie vermissen ein gewisses Mindestmaß an Logik in der Story? Da sind Sie nicht allein, denn auch wir vermögen die wirre Geschichte um Zeitreisen, Energie-Totems, mutierte Dinos und ein Raumschiff nicht wirklich zu durchblicken. Macht aber nix: Erstens sind die knapp 45 Minuten an deutsch synchronisierten Zwischensequenzen aus der Game-Engine trotzdem hübsch anzusehen, zweitens ist die Rahmenhandlung bei einem 3D-Shooter ohnehin nebensächlich.

Viel wichtiger erscheint uns, wie dramatisch die Qualität der Grafik seit dem ersten Teil der Turok-Saga gesteigert werden konnte. Okay, der ehemals schon berühmte Nebel am Horizont ist nicht ganz verschwunden, verschleiert nun aber den Blick in die Ferne längst nicht mehr so stark. Und aus nächster Nähe gibt es wirklich phantasievoll gestaltete und liebevoll animierte Gegner zu sehen, eindrucksvolle Waffen, gewaltige Explosionen sowie wortwörtlich blendende Lichteffekte. Freilich wieder nur für Besit-

TUROK

Den Comic-Indianer Turok kennen hierzulande nur Eingeweihte, sein digitales Gegenstück kennt nahezu jedes Kind. Jetzt gräbt Acclaim also zum zweiten Mal das Kriegsbeil aus – in einem 3D-Actionabenteuer, das zur Pfeil- und Speerspitze des Genres zählt!

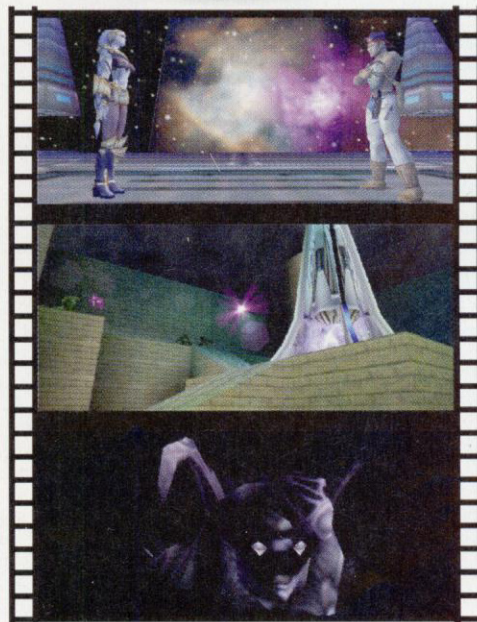


Weitläufige Außengelände und prächtige Paläste bestimmen das Erscheinungsbild

Die gewaltigsten Endgegner des Genres: riesig, groß und schwer zu besiegen



Das Zoomvisier bringt es an den Tag: Mit der zuschaltbaren Zielvorrichtung von Plasmagewehr oder Tek-Bogen sind Blattschüsse auf weit entfernte und somit ahnungslose Gegner möglich



Im zweiminütigen Intro informiert Göttin Adon über den Einfall der Primagen-Armeen und Turoks Missionen

zer einer 3D-Beschleunigerkarte, wobei die beeindruckenden Konstruktionen im Terrain mit einer Vielzahl von Modellen gut zur Geltung kommen.

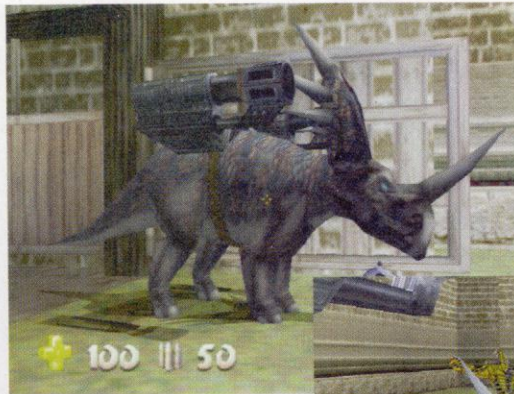
Die sechs riesigen Grafikwelten mit ihren zahlreichen Unterabschnitten lassen es dabei an Abwechslung nicht mangeln. Da gibt es großzügige Ebenen, Städte, unterirdische Höhlen, Gewässer und sogar ein Raumschiff zu erforschen. Während der Held nach Schlüsseln sucht, Munitionslager aushebt oder Geiseln befreit, wird das Geschick des Spielers immer wieder auf harte Proben gestellt: Turok muß viel hüpfen und sehr ausgiebig klettern, wobei bereits kleine Fehler zu großen Energieverlusten führen können. Und es finden sich nur wenige Sammelsymbole, um die drei Bildschirmleben beisammenzuhalten – wie im Vorgänger liefern die auf die Landschaft verteilten Kreuze frische Energie und je 100 Vierecke ein Zusatzleben. Anders als dort darf jetzt aber jederzeit per Quicksave ein Spielstand angelegt werden. Diese Erleichterung werden nicht nur Einsteiger begrüßen, welche Turoks reichhaltiges Bewegungsrepertoire nun nicht mehr in einem Trainingsparcours einstudieren können.

Kommen wir zu den Waffen, denn mit Tomahawk und Bogen allein sind kaum einem Dino die Zähne zu ziehen. Daher werden im Spielverlauf insgesamt zwei Dutzend Kaltmacher eingesackt, die für die 30 Gegnertypen unterschiedlich gut geeignet sind – mehr dazu später. Und Primagen (bzw. die Programmierer von Iguana) hat ganze Arbeit geleistet: Vom simplen Saurier über Gorillas bis hin zur Mutantenheuschrecke agiert der hiesige Streichelzoo erstaunlich clever. Die Bestien weichen Schüssen geschickt aus, greifen aus einem Hinterhalt an, rufen Unterstützung herbei und ergreifen in aussichtslosen Situationen auch mal die Flucht.

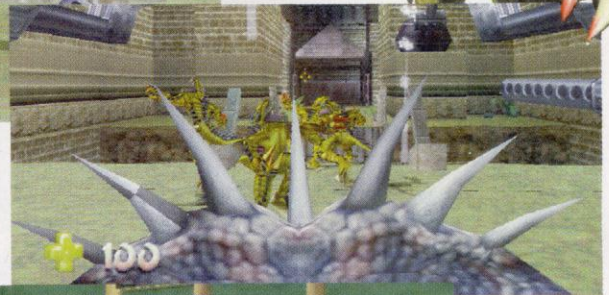
Die gewaltigsten Gegner des Genres!

In den neuerdings ebenfalls möglichen Multiplayer-Fights gegen bis zu 15 Stammesbrüder per Netzwerk oder Internet geht es somit auch nicht sooo viel spannender zu.

Last, not least ein paar warnende Worte zum doch recht deftigen Splatterfaktor des Games. Das Blut läßt sich zwar abschalten, doch machen abgesprengte Extremitäten, zuckende Leiber sowie einzeln ab- und durchschießbare Körperpartien Turok 2 für Kinder absolut untauglich. Ob die BPGs das Programm deshalb auf den Jugendschutzindex setzen wird, bleibt abzuwarten. Weil die Opfer aber keine Menschen sind, haben wir uns diesmal bei der Bewertung keine Schranken auferlegt. (pk)



Der gewaltige Triceratops ist Reittier und Schreckgespenst in einem: Vor ihm laufen sogar die Gegner davon!



Humorvolle Sequenzen nehmen dem teils herben Actionspektakel den Stachel: Gegner im Kampf mit sich selbst

Streitgespräch: Blut und Spiele

Gewalt in Computerspielen ist auch redaktionsintern ein umstrittenes Thema: Soeben wurden „Sin“ und „Half-Life“ indiziert; auch Turok 2 ist womöglich gefährdet. Aus gegebenem Anlaß hier daher die Meinungen unseres Chefredakteurs Richard Löwenstein und des Turok-Testers Paul Kautz in Form eines Reduels.

PK: Klar, Turok geht zur Sache. Doch vermeintlich kompromißlose Bildschirm-Action muß hier wie auch anderswo mit einem Augenzwinkern betrachtet werden. Denn wenn einen etwa ein Polygonkopf kurz vor der Explosion noch angrinst, dann bedeutet das für mich soviel wie: „Na schön, diesmal bin ich der Loser – aber nächstes Mal gibt's Randalen!“

RL: Derart schwarzer Humor ist aber nicht jedermanns Sache – und wird eben nicht nur von Kleingeistern, sondern womöglich auch von Kids oft falsch verstanden. Wozu überhaupt das Risiko eingehen, jemanden zu roher Gewalt aufzufordern? Warum müssen die Opfer denn gar so spektakulär sterben? Ich kann mich ja auch für die brillante 3D-Optik von Turok 2 begeistern, bloß kommt die Motivation am Ende immer aus dem Gameplay, nie aus dem Splatter.

PK: Stimmt schon, aber bei Turok wird ja auch nicht auf Menschen geschossen. Dinos sind ohnehin längst ausgestorben, Fabelwesen hat es nie gegeben. Und wenn die Gegner hier, übertrieben schreiend, Reißaus nehmen oder ihre Waffe wegen Ladehemmung verfluchen, kann man das doch nicht ernstnehmen.

RL: Man soll nicht, aber man kann eben durchaus – das Problem sind womöglich herabgesetzte Hemmschwellen. Die Frage ist eher, ob und inwieweit Spielentwickler auf vermutlich von Anfang an gestörte Käufer Rücksicht nehmen müssen. Denn den witzigen Multiplayermodus von Turok 2 wird man vermutlich sogar bei der BPGs gut finden: Es dem Oberindianer mal als Sauriermutant oder Göttin heimzuzahlen, das hat schon was! Vor allem, weil Acclaim das Handling und den Datentransfer über das Internet wirklich gut in den Griff bekommen hat. Das kommt viel besser als Ottos Normalos Deathmatch...





KING'S QUEST[®]

8

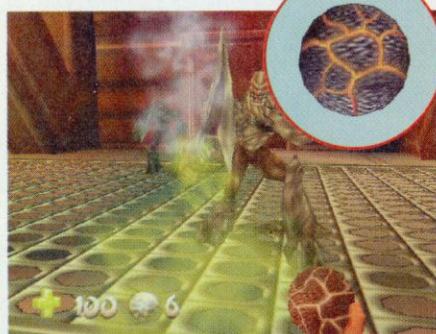
MASKE DER EWIGKEIT[™]

www.sierra.de

Sieben Welten,
drei Dimensionen,
ein unglaubliches Abenteuer!

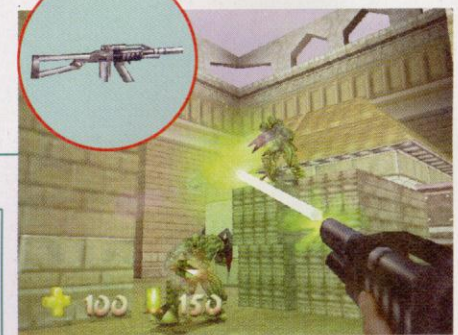


©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, King's Quest und Maske der Ewigkeit sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. ® bezeichnet in den USA eingetragene Warenzeichen, die anderen Gesetzen unterliegen können.



Kriegspfad für Fortgeschrittene

Zu Beginn ist Turok nur mit der Raptorkralle **Talon** ausgerüstet, die übrigen 23 Waffen muß er (mitsamt limitiert herumliegender Munition) erst finden und durch simples Darüberlaufen einsammeln. Am harmlosesten sind noch die **Charge Dart Rifle** mit Betäubungseffekt und die **Sunfire Pods** genannten Blendgranaten, während der **Tek-Bow** bereits explosive Pfeile verschickt. Dann gibt es eine rasiermesserscharfe Kreuzung aus Bumerang und Kreissäge namens **Razorwind** sowie natürlich einen **Flame Thrower** für tolle Optikeffekte und verbrutzelte Gegner. In den Unterwasserabschnitten empfiehlt sich dagegen das bewaffnete Mini-U-Boot **Torpedo**. Ziemlich hart zur Sache kommen die **Firestorm** und die **Plasmagun** – letztere mit einem Scharfschützenvisier für weit entfernte Opfer. Richtig fies wird es schließlich mit dem zielsuchenden Dreifachraketenwerfer **Scorpion Launcher**. Den Gipfel der Durchschlagskraft stellt dann der handliche Partikelbeschleuniger **Nuke** dar: Nach einigen Sekunden Aufwärmzeit vernichtet er sämtliche Feinde in Sichtweite.



Schaffen Sie künstliches Leben in Ihrem Computer!



creatures™

Sie sind zurück...

Nach dem Riesenerfolg von Creatures setzt jetzt der Nachfolger völlig neue Maßstäbe bei der Simulation künstlichen Lebens.

Tauchen Sie mit den neuen Norns, Grendels und einer weiteren neuen Spezies, den Ettins, in ein komplettes Ökosystem ein. Die jetzt doppelt so große, neu eingerichtete Welt Albia wird Sie nicht mehr loslassen: Ziehen Sie Ihre Norns auf und begleiten Sie schützend ihr Leben. Albia erwartet Sie!

Besuchen Sie unser WebNest:


www.creatures.co.uk



MINDSCAPE



Aktuelle 3D-Shooter im Direktvergleich

	Grafik	Gegner-Intelligenz	Atmosphäre
Turok 2 	Der Indianer schmückt sich mit High-end-Feuern: Die Landschaften sind äußerst realistisch, die Lichteffekte phänomenal und die Animationen von Freund und Feind weicher als Mokassins.	Turok bietet alles: Vom tumblen Einsteigersaurier über den cleveren kleinen Käfer bis zum berechnenden und taktisch klug kämpfenden Wachdroiden deckt die KI das gesamte Intelligenzspektrum ab.	Winnetous Bruder im Geiste braucht starke Nerven: stimmungsvolle Ausleuchtung, eine Soundkulisse aus Feindgeschrei und donnernden Explosionen sowie jede Menge Hintergrundaktivität.
Heretic 2 	Activision bietet gute Hausmannskost: passable Lichteffekte mit hübschen Waffen, gute Animationen sowie große, recht detaillierte Außenwelten aus einer Perspektive im Stil von „Tomb Raider“.	Elf Corvus schlägt sich mehr mit Puzzles als mit Feinden herum. Entsprechend sind die Gegner hier auch alles andere als Intelligenzbestien; wirklich clevere Widersacher gibt es im Spiel kaum.	Wie es sich für das Fantasygenre gehört, besticht der neue Ketzer durch eine phantastische Story, das mystische Ambiente und stets passende Musik sowie recht unheimliche Soundeffekte.
Unreal 	Lichteffekte en masse und faszinierende Widersacher in großen, detailliert ausgearbeiteten Spielarealen machen Unreal zum Augenschmaus. Da bleibt selbst der neue Turok knapp zweiter Sieger.	Klasse statt Masse: Jeder der hiesigen Widersacher verfügt über seine eigene Persönlichkeit, spezifische Stärken und Schwächen – der Trick ist, die Kerle irgendwie auszutricksen.	Horror pur: An der spärlichen Beleuchtung und der furchterregenden Beschallung hätte auch Alfred Hitchcock persönlich seine Freude gehabt! Dazu kommen ein paar überraschende Schockeffekte.

Dinojagd als Gesellschaftssport

Der mit den Sauriern tanzt, der tanzt vielleicht nicht gern allein. Wie jeder zünftige Egoshoooter bietet daher endlich auch Turok **Deathmatches** und **Teammodi** an. Die Verbindung über Netzwerk (LAN) oder den Iguana-Server klappt dabei hervorragend – die Internetverbindung läuft fast so schnell wie das Solospiel!

In den **14 Spielarealen** stehen 11 Charaktere aus beiden Turok-Games (u.a. der Campaigner, die Göttin Adon oder ein Raptor) als digitale Alter egos zur Verfügung. Zeit- und Fraglimit sind einstellbar, dazu kommt **Frag-Tag** als besonders originelle Räuber-und-Gejagter-Variante: Vom Zufallsgenerator wird ein Spieler in ein wehrloses Affchen verwandelt und muß möglichst lange überleben; danach ist der nächste an der Reihe.



Für Multiplayer stehen 11 Charaktere zur Wahl – darunter natürlich auch Turok persönlich



Turok 2 (Acclaim/Iguana)

Eines der aktuell besten 3D-Actiongames!

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 89,- DM

90%



Grafik 92%
Sound 88%
Steuerung 87%
Motivation 91%

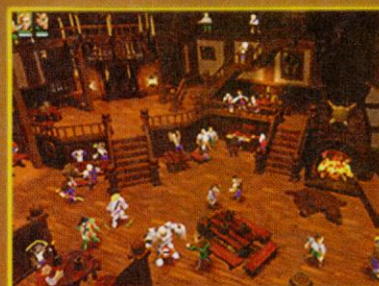
Datenträger	1 CD, 150 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel in Truecolor, 3D-Beschleuniger (Voodoo, Direct3D oder OpenGL) erforderlich
Sound	Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe für höhere Qualität optional unkomprimiert
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 16 Spieler über Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.acclaim.de

SILVER

Es ist der Kampf
der Welten:

Gut gegen Böse
Liebe gegen Haß
David gegen Silver

Fesselnde Story.
Phantastische Welten.
Hunderte von Locations.
Dutzende Charaktere.
Viele Rätsel, Geheimnisse,
Zaubersprüche und Magie.



SILVER



STAR WARS

ROGUE SQUADRON



Hier hebt gerade ein Schneegleiter ab, in anderen Missionen sind auch A-, V-, X- und Y-Wing, eine Fähre oder der Rasende Falke verfügbar



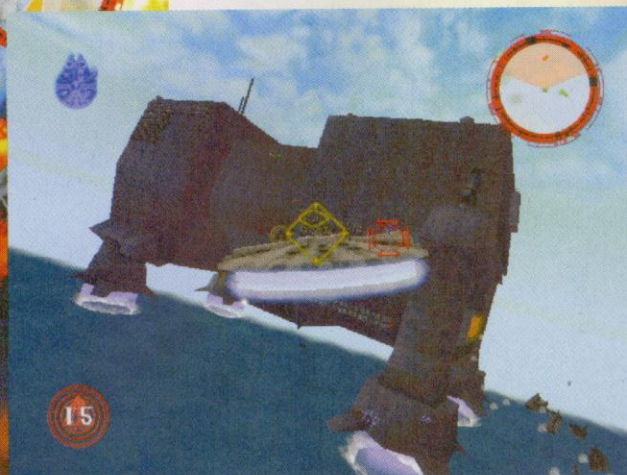
Nütze die Macht, Luke: Im Sequel zum 3D-Shooter „*Shadows of the Empire*“ ziehen die rebellischen Sternenkrieger einmal mehr in den Kampf gegen das böse Imperium. Daß die Schlachten zuerst am Nintendo 64 geschlagen wurden, erweist sich am PC freilich als Handicap.

Die Rogue Squadron (frei übersetzt etwa „Staffel der Gesetzlosen“) zieht mit allen Nachteilen der Konsolentechnik auf den PC um: Wegen des knappen N64-Speichers müssen auch die hiesigen Jedi Ritter nun auf CD-Musik und opulente Videosequenzen verzichten. Damit fehlt zwar ein Teil der für solche Games seit „*Rebel Assault*“ üblichen Movie-Atmosphäre, doch während des spektakulären Actionfeuerwerks fällt das kaum auf. Wenn man Luke Skywalkers Schneegleiter über die weiten Ebenen des Eisplaneten Hoth lenkt oder im X-Wing die engen Korridore des imperialen Todessterns durchheilt, kommt immer noch astreines Star-Wars-Feeling auf.

Die Handlung siedelt zwischen den ersten beiden Filmen zum Krieg der Sterne: Ausgangspunkt ist eine Luftschlacht um den Raumhafen Mos Eisley auf dem sandigen Gestirn Tatooine („Krieg der Sterne“), im Finale wird dann die Echo-Basis des Eisplaneten Hoth („Das Imperium schlägt zurück“) gegen feindliche Übergriffe verteidigt. In den 17 dazwischenliegenden Missionen gilt es, für Karawanen Geleitschutz zu fliegen, Agenten zu kapern oder imperiale Werften zu bombardieren. Die Flugroute bestimmt der Pilot jeweils selbst.



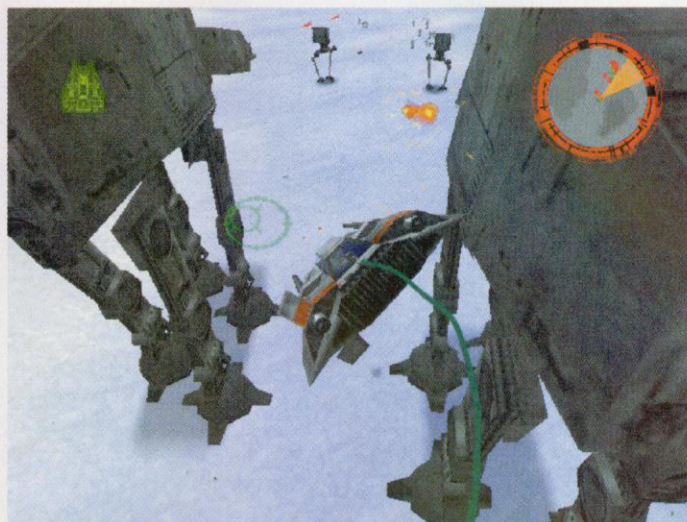
Nur selten explodiert das 3D-Gelände so spektakulär, die meisten Gebäude sind resistent gegen Beschuß



Im Cockpit ist man mittendrin statt nur dabei, die bessere Sicht auf Planetenzerstörer und andere Feinde bieten aber vier Heckkameras

Vor Missionsbeginn hat der Spieler immer die Wahl zwischen sechs bis sieben Vehikeln – zumindest scheinbar, denn häufig sind dann doch nur ein oder zwei Modelle zugänglich. Doch ob Rasender Falke, X-Wing oder Raumfrachter, alle verfügen sie über eine (Luft-)Bremse und die Möglichkeit zu agilen Manövern oder abrupten Stopps. Von einer Simulation ist Rogue Squadron trotzdem so weit entfernt wie Yoda von einem Basketballkorb: Stets geht es mit dauerfeuerndem Primärlaser oder begrenzt vorrätigen Lenkraketen und Bomben (ein Flug verfügt sogar über eine Kameraperspektive aus Sicht des Bombenschützen) gegen recht ähnliche Boden- und Luftziele. Weil die Gegner kaum auf die Taktiken des Spielers reagieren, kann von echten Dogfights keine Rede sein. Und von Ausflügen in das Genre der 3D-Egoshoooter, wie seinerzeit bei „Shadows of the Empire“, ist diesmal ebenfalls keine Rede mehr. Reden wir also lieber von den Neuzugängen auf Angreiferseite. So trifft man neben den allseits bekannten Kampfläufern, AT-STs und Tie-Fighters jetzt u.a. auch auf monströse Planetenzerstörer, die im Auftrag des Imperiums die Oberflächen gepeinigter Welten umgraben. Doch auch die Detailmängel dieser Koproduktion von Lucas Arts und dem ehemals deutschen Entwicklerteam Factor 5 („Turricon“) wollen wir nicht verschweigen. Warum läßt sich beispielsweise der Spielstand nicht an beliebiger Stelle, sondern erst nach Missionsende speichern? Warum klingen nur die Soundeffekte authentisch, die orchestralen Musikstücke aber nach dünner MIDI-Konserven? Und warum bekommen deutsche Sternenkrieger nur englische Sprachausgabe zu hören und müssen deshalb bei einer aktuellen Auftragsänderung mit einem Auge auf die Action und mit dem anderen auf die Untertitel schielen? Vielleicht erschien Rogue Squadron also einfach zu pünktlich. Vielleicht ist es ja tatsächlich so, daß die bisherigen Star-Wars-Games deshalb so gut waren, weil sich Lucas Arts ein paar Monate Extrazeit von der geplanten bis zur tatsächlichen Veröffentlichung für den Feinschliff an Tiefgang und Atmosphäre gegönnt hat. Aber vielleicht sind in den letzten Monaten auch einfach bloß die Ansprüche gestiegen... (rl)

Von einer Simulation so weit entfernt wie Yoda von einem Basketballkorb



Wie im Kino: Imperiale Kampfläufer sind immun gegen Laser – aber nicht gegen ein Seil als Stolperfalle!



Auf die computergesteuerten Feinde ist wenig Verlass

Siehe auch Begleit-CD

Rogue Squadron (Lucas Arts)

Schnörkellose 3D-Luftkämpfe aus dem „Krieg der Sterne“

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 89,- DM

75%



Grafik	83%
Sound	74%
Steuerung	76%
Motivation	72%

Datenträger	1 CD, ab 60 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/233) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, Voodoo- oder Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Surround-Sound wird unterstützt, Lautstärke und Qualität von Musik, Sprache und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	deutsche Anleitung und Untertitel, englische Sprachausgabe
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.lucasarts.com

Star Wars: Episode I



George Lucas hat den „Krieg der Sterne“ von Anfang an auf neun Filme zu drei Dreierblöcken angelegt – ab Mai läuft in den USA Teil eins der Prequel-Trilogie (und damit des Gesamt-epos) an, hierzulande wohl einige Monate später. Wer jetzt schon ausführliche Informationen zur Handlung, den Spezialeffekten und der Besetzung (u.a. Samuel L. Jackson, Liam Neeson, Jake Lloyd und **Natalie Portman**) haben möchte, für den lohnt ein Besuch der offiziellen Internet-Homepage unter der Adresse www.starwars.com. Dort steht auch ein **zweiminütiger Zusammenschnitt** spektakulärer Filmszenen im AVI-, Quicktime- oder Real Video-Format zum Download bereit.

CYBER STRIKE 2

Strategisch angehauchte 3D-Shooter sind keine neue Idee mehr, da sollten sie zumindest neue Features bieten. Das kann dieser Genrebeitrag leider nicht – aber Multiplayer kommen dennoch auf ihre Kosten.

Das Renderintro beschwört mal wieder eine düstere, weil von Konzernen beherrschte Zukunft herauf. Eine bessere Welt verspricht Syren zu sein; erreichbar über ein Wurmloch. Als dort jedoch Energiekristalle entdeckt werden, verstricken sich die Terran Alliance, die Syren Liberators, die Disciples of Apocalypse und die Knights of Iron in einen Krieg um die Klunker. Solisten entscheiden sich für die Alliance oder die Disciples, die beiden übrigen Kriegsparteien können nur von Multiplayern oder dem Computer gesteuert werden. Nach 23 Trainingsmissionen wartet der Karrieremodus, alternativ sind Einzelgefechte mit einstellbarer Gegnerstärke usw. möglich. Im Normalfall wird vor jeder der 20 Schlachten die Bewaffnung aus zehn Wummen wie Mörser oder Dreifachlaser gewählt, ehe man in seinem Kampfrobo mit bis zu sechs Wingmen losstapft, um Gebäude zu erobern, Spionage zu betreiben oder Feinde niederzumachen. Der Energieverlust bei Kampfhandlungen muß dabei durch den Bau von „Energy Towers“ ausgeglichen werden. Ob Canon, Steppe oder Fabrikanlage, das Terrain pocht auf 3D-Beschleunigung. Im Gegenzug werden reichlich Effekte geboten, auch akustische – Musik gibt es nur

Ein Mech kommt selten allein



Der effektiv inszenierte Krieg der Blechköpfe besteht auf einer 3D-Beschleunigerkarte

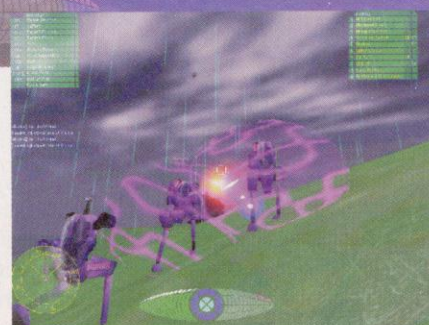


Auf Multiplayer warten am Herstellerserver 40 Arenen, Clan-Clubs und ein Chatraum

zu Menüs und Zwischensequenzen. Die wahren Schwächen des Spiels liegen jedoch in einer überkomplizierten Steuerung und der KI des Begleitpersonals: Im Kampf sind die Wingmen schon nützlich, doch sonst treten sich diese Blechköpfe gegenseitig auf die Füße. Am besten hat es uns daher in den 40 Internet-Arenen mit jeweils bis zu 32 Mech-Kriegern gefallen. Denn für Chancengleichheit verzichtet man doch gerne auf Zwischensequenzen und Musik. (pk)



Eigene Energietürme müssen errichtet, die der Feinde zerstört werden



Treffer sind am Aufblitzen der gegnerischen Schutzschilde zu erkennen

Cyber Strike 2 (989 Studios/Simutronics Corp.)

Sehenswerter Robo-Krieg mit Schwächen bei Steuerung und KI

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 89,- DM

Solo	Multi
65%	70%

Solo	Grafik	Multi
82%		80%
66%	Sound	63%
57%	Steuerung	57%
64%	Motivation	72%

Datenträger	2 CDs, 150, 400 oder 800 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 800 x 600 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Musik nur in Menüs und Zwischensequenzen, während des Spiels Soundeffekte und Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick oder Pad
Sprache	englisch
Multiplayer	bis zu 32 Spieler in 40 Internet-Arenen für 10 US-Dollar pro Monat (kostenlose Shareware-Variante)
Online-Info	http://www.989studios.com

ENDLICH

* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.
(Johnny Herbert)

Eine GRAND PRIX Simulation,
die hält was sie verspricht *

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Entwickelt
in Zusammenarbeit mit
Johnny Herbert



Windows® 95
PC CD-ROM



Bisherige Presseäußerungen: "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben."
(Review - Ben Mensill - PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert".
(Test - R. Löwenstein - PC Joker: 08/98)

In diesem Spiel geht es vor allem um eines: Rennaction, und das mit Vollgas.

Dafür bietet Johnny Herbert etwas, wonach man bei der renommierten Konkurrenz zumeist vergeblich sucht: perfektes Fahrfeeling.

In der höchsten Schwierigkeitsstufe macht sich dann die geballte Kraft aus über 700 PS gnadenlos bemerkbar: Eine tolle Beschleunigung, realistische Fahrer-Optik und Details wie Spritmenge und Reifenabrieb versetzen einen tatsächlich in die Rolle eines GP-Piloten.

Quelle: „Game Racer“ Heft 3/98



- * 1998er Saison und Fahrzeuge
- * Atemberaubende 3D-Grafik
- * Volle 3Dfx-Unterstützung
- * 360° Kameraeinstellung



- * 15 Grand Prix Strecken
- * 12 versch. Kamerapositionen
- * Replay - Funktionen
- * Werkstattmodus



- * Realistische Boxenstops
- * Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
- * Anfängermodus f. Einsteiger



- * Split-Screen Option
- * Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
- * Werkstattmodus für Set-up



- * Unterstützt Force-Feedback Joysticks
- * Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen



30 Jahre in der Zukunft führt die Menschheit einen aussichtslosen Krieg gegen die Maschinen. Also sendet man einen hypermodernen Panzer in die Vergangenheit, um das Übel schon an der Wurzel zu vernichten...

Wenn James Cameron die Story zu diesem simulatorisch angehauchten 3D-Shooter liest, hetzt er Westwood womöglich den „Terminator“ auf den Hals – oder zumindest einen Anwalt mit Plagiatsvorwurf. Uns kann das egal sein, solange es Spaß macht, in einem morphenden Panzer die Vergangenheit platt zu machen. Durch das Aufsammeln von Extras wird das Gefährt im Spielverlauf zum U-Boot, Luftkissenfahrzeug oder einem Amphibienmobil. Dazu gesellen sich 18 stufenweise ausbaufähige Waffen wie Laser, Raketen, Minen oder Bomben. Und dieses Arsenal kann man im Kampf gegen die 15 verschiedenen Robotergegner auch gut gebrauchen: Wo einfache Wachdroiden mit ein paar Salven von der Platte geputzt sind, scheinen ausgewachsene Mega-Cyborgs aufgrund ihrer KI nahezu unbesiegbar. Außerdem dienen die Waffen nicht allein

Ein Transformer für den Terminator

der Selbstverteidigung, denn man kann mit ihnen auch mal Sprungschanzen zu rechtbomben oder eben einen Schützen-graben ausheben. Der Auftrag führt durch sechs, in 30 Missionen unterteilte Kampagnen bzw. Städte, Badestrände sowie arktische Gebiete. Gelegentlich sind auch einfache Schalterpuzzles zu erledigen, die meist auf der Wandlungsfähigkeit des SF-Mobils basieren. Dessen Bedienung via Joystick, Maus oder Tastatur bedarf der Übung, da Fortbewegung und Geschützturm getrennt zu steuern sind. Als Lohn der Fron warten schöne Licht- und Wettereffekte auch ohne 3D-Beschleuniger; doch die aus drei Perspektiven betrachtbaren Landschaften selbst sehen etwas steril aus. Musik gibt es nur sporadisch, und die Soundeffekte sind bis auf die Sprachausgabe bloß Mittelmaß. Was unter dem Strich bleibt, das ist leidlich originelle 3D-

Action mit dezentem Simulationstouch für Solisten und Multiplayer. Wobei letztere mit sieben Extra-Arenen für bis zu 32 vernetzte Panzerfahrer auch nicht eben üppig bedient werden. (pk)

Eine von 30 Solomissionen: Zerstören Sie diese Raketenbasis



Das Ende einer Männerfreundschaft: Die Gegner machen kurzen Prozeß



Mit dem passenden Sammelextra mutiert der Panzer zum U-Boot



Recoil (Westwood/Zipper Interactive)

Terminator goes Transformer: 3D-Action für morphende Panzerfahrer

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

69%

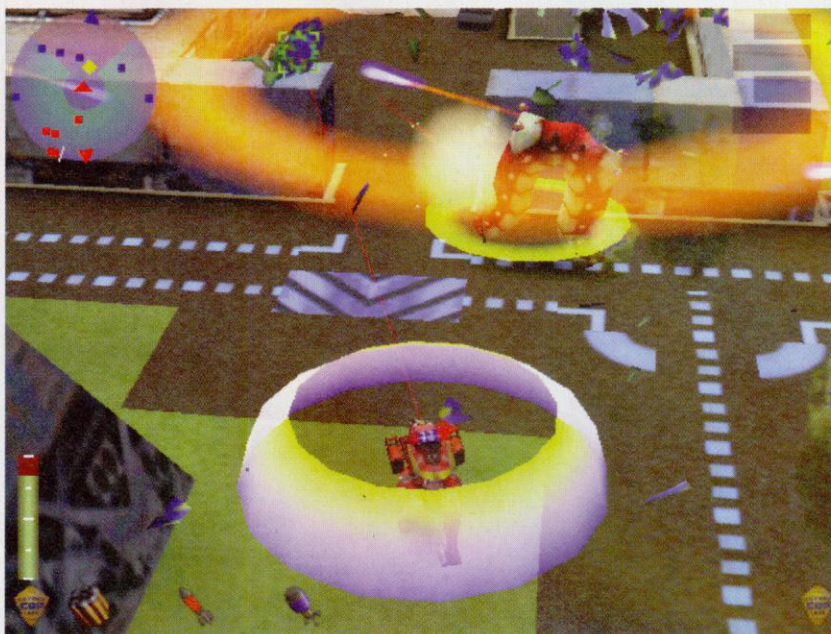


Grafik 72%
Sound 64%
Steuerung 68%
Motivation 70%

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser ein P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel, Direct-3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Musik, Soundeffekte und englische Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick oder Pad
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 32 Spieler im Netzwerk oder 4 Spieler per Internet
Online-Info	http://www.westwood.com



Die Macher der legendären „Strike“-Serie schicken ihren jüngsten Shooter ins Gefecht: Diesmal legt man den Gangsterbossen des Los Angeles der Zukunft im wandlungsfähigen Antiterror-Fahrzeug das Handwerk.



In der „Bug Hunt“-Arena geht's mit Raupen und Schmetterlingen gegen das feindliche Hauptquartier

Der X-1 Alpha kann je nach Bedarf zum Walker bzw. Hovercraft morphen. Als Walker bewältigt das Gerät auch größere Steigungen mühelos und ist zudem sprunghaft. Mit Luftkissen geht es dafür schneller und auf Wasserflächen oder Minenfeldern auch sicherer voran. So oder so lassen sich die drei Waffenträger mit diversen Wummen bestücken, die man zum Teil erst erspielen muß.

In der „Verbrecherjagd“ gilt es nun, solo oder mit einem Teamkollegen die über acht Stadtgebiete herrschenden Syndikatschefs mitsamt ihren High-Tech-Armeen zu besiegen. Ergo durchforstet man die schmucken 3D-Locations, aktiviert Fahrstühle über Schalter, zerstört Generatoren und damit Laserbarrieren, forscht nach Power-ups und folgt brav den gefunkten Anweisungen. Leider kann während der Missionen nicht abgespeichert werden, weshalb nach dem Exi-

tus nur der Neustart am Levelanfang bleibt.

Richtig Laune kommt in den sechs Einsatzgebieten des Modus „Revierkampf“ auf. Dabei versucht der Spieler, das Hauptquartier eines Kumpels oder des CPU-gesteuerten Sky Captains einzunehmen. Das Requieren von Geschütztürmen und Fabriken, in denen sich abhän-

Ein Transformer für Columbo

gig von den gesammelten Aktionspunkten zusätzliche Land- bzw. Luftunterstützung produzieren läßt, erweist sich hier als belebendes Element während der wüsten Ballerorgien.

Die frei konfigurierbare Steuerung läßt vor allem per Pad kaum Wünsche offen. Lediglich die teils ungünstige Kameraführung erschwert bisweilen das Manövrieren. Doch wozu gibt es ein Radar und den praktischen Laserleitfaden für das automatische Anvisieren des gewünschten Ziels? Aktionisten werden von

dieser mit feinen Animationen, grandiosen Explosionen und bombastischem Sound in Szene gesetzten Stratego-Ballerei jedenfalls um einiges besser unterhalten als in Recoils Morph-Panzen nebenan. (st)

Teamwork am Splitscreen



Bewaffnetes Fußvolk erweist sich als leichte Beute

Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD (Electronic Arts)

Die Transformer-Polizei: strategische 3D-Aktion für morphende Hovercraft-Piloten

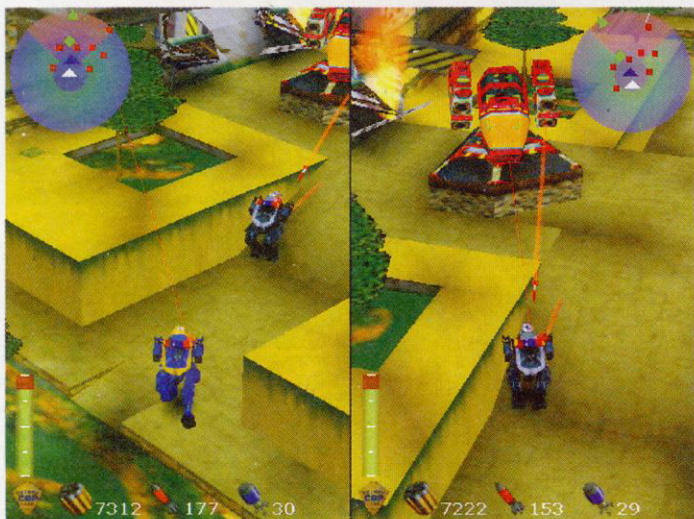
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

75%



Grafik 74%
Sound 69%
Steuerung 74%
Motivation 77%

Datenträger	1 CD, 13 bis 365 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Sprachausgabe, Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler mit- oder gegeneinander am Splitscreen, im Netzwerk oder via (Null-) Modem
Online-Info	http://www.futurecop.com



THE DRAGON SLAYER ASGHAN



Rendering gibt's nur im Intro, die Zwischensequenzen sind aus der Spielgrafik gezeichnet



Eines der eher seltenen Rätsel: Um den Eingang zu öffnen, müssen die Spiegel in die richtige Position gedreht werden

Das kurze Renderintro bietet Held, Hexenmeister und Halbzeilenmodus: Ehe Asghan den Thron von Brightmoon besteigen kann, wird er von Drachenzüchter Morghan ins Exil verbannt. Jahre später segelt der geschaßte Prinz zur Insel Kyrk, um den Magier samt seinem schuppigen Streichelzoo ins Jenseits zu schicken...

Ausgerüstet mit Schwert, Mini-Armbrust und einer Verfolgerkamera im Stil von „Tomb Raider“, rennt, springt, klettert und schwimmt Asghan durch 16 schön texturierte sowie stimmungsvoll ausgeleuchtete Außen- und Innenwelten. Dabei stellen sich ihm 60 verschiedene Gegner wie Adler, Fledermäuse, Orks, Bogenschützen und Axt-Krieger in den Weg – als Dank für den Gnadentod lassen sie Nachrichten, Waffen, Munition oder energiereiche Nahrung zurück. In seltenen Fällen rücken die Gemeuchelten auch mal einen Schlüssel für die nächste Kerkertüre oder einen von zwölf limitiert verwendbaren Zaubersprüchen heraus.

Ein Drachentöter im Lara-Look

Weil Magie natürlich eine mächtige Waffe ist, können vier der verfügbaren Schutz- und Kampfzauber an manchen Stellen auch selbst aufgebracht werden. Die benötigten Zutaten (Pilze, Ratten, Hobbit-Ohren usw.) sind aber genauso dünn gesät wie Knochen. Okay, mal ein Hebel hier oder Knöpfedrücker in korrekter Reihenfolge dort, doch was ist das gegen die Fights mit sage und schreibe zwei Dutzend Keyboardtasten? Allein für das Schwertschwingen gibt es schon acht Antippstellen auf der individuell belegbaren Tastatur! Weil die freischwenkbare Kamera auch nicht immer

für Übersicht sorgt, sollten nur sehr fingerfertige Recken nach der Krone von Brightmoon greifen.

Fazit: Stimmungsvolle Sounds, ordentliche Grafik, viele Gegner und ein solides Leveldesign, aber nicht eine neue Idee – ein Fall für kampferprobte 3D-Traditionisten. (rf)



Mit Schwert, Mini-Armbrust und einem Dutzend Zaubersprüchen gegen Drachen und andere Monster

Asghan (Grolier Interactive/Silmarils)

Bockschwere 3D-Action für Fantasy-Fans

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Experten
ca. 99,- DM

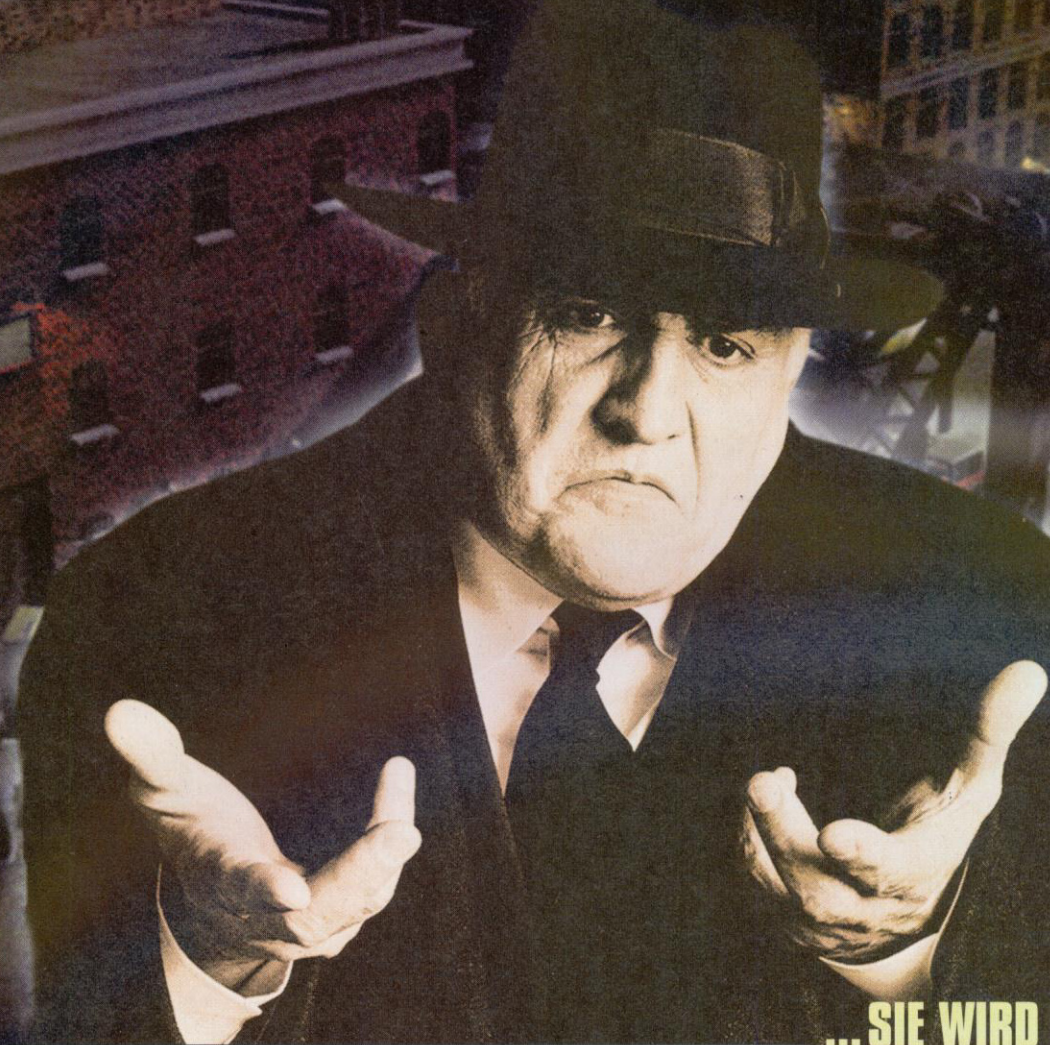
70%



Grafik	78%
Sound	74%
Steuerung	66%
Motivation	69%

Datenträger	1 CD, 300 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM (besser P200 mit 32 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, unterstützt Direct3D und Voodoo-Beschleuniger
Sound	16 Bit Stereo, (deutsche) Sprachausgabe, Effekte und Musik separat regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.asghan.grolier.co.uk

WAHRE MACHT WIRD NICHT GEWÄHRT ...



PC GAMES
01/99



PC ACTION
12/98

... SIE WIRD ERGRIFFEN

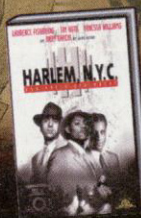
Gangsters

ORGANISIERTES VERBRECHEN

Gnade wird zum
Fremdwort

Hier zahlt sich das
Verbrechen garantiert aus

Bestechung und Bedrohung
sind an der Tagesordnung



Das Gangster-Epos des Jahres.
Ab 11. Dezember in Ihrer Videothek.

Das offizielle
Strategiebuch

Produktinfo 025

EIDOS
INTERACTIVE

Auf der Konsole alltäglich, am PC immer noch die Ausnahme von der harten Action-Regel: bunte 3D-Plattformer, die auch jüngeren Spielern Freude machen. Kommt Hasbros Zauberhandschuh also gerade recht?



Mögliche Moves

Schiebung: Die effektivste Methode zur Fortbewegung, solange kein Hindernis den Weg des kugelrunden Partners blockiert



Wurfhand: So überwindet der Ball Höhenunterschiede, bei gleichzeitigem Sprung sogar extreme



Faust: Wer die Gegner erfolgreich daran schnuppern lässt, kassiert nützliche Bonusgegenstände



Kriechen: Geduckt weicht Glover tiefliegenden Feinden aus und durchkriecht enge Passagen



50 Sterne werden für ein Extraleben benötigt; je schneller man sie aufammelt, desto mehr Punkte bringen sie auch

Supergau im Hexenkessel: Die Mixtur explodiert, der Zauberer kippt um, ein Handschuh landet im Topf, und magische Kristalle regnen in sieben Welten mit insgesamt 20 Abschnitten. Ergo macht sich der verbliebene Fingerschoner des Hexers nun in Begleitung eines befreundeten Balles auf die Suche nach den Klunkern.

Die Story verstehe, wer kann, jedenfalls sucht ein quicklebendiger Handschuh (übrigens weder verwandt noch verschwägert mit dem „Eiskalten Händchen“ der Addams Family) in kunterbunten 3D-Landschaften nach Kristallen. Mit einem 3D-Beschleuniger im Rechner sieht das recht putzig aus, mit einem Joypad in der Hand klappt obendrein die Steuerung zufriedenstel-

Eiskaltes Händchen in warmen Klamotten

lend. Die Tastatur wirkt dagegen überladen, denn bereits per Pad ist es nicht immer ganz einfach, mit den abstrakten Gegnern fertig zu werden. Zumal die Umgebung zwar völlige Bewegungsfreiheit und Sammelsternchen für Extraleben, aber eben auch schmale Pfade und trickreiche Fallen aufweist. Und nur wer hier samt Ball am Levelende ankommt, darf in die nächste Spielstufe aufsteigen. Die unauffällige Musikbegleitung erreicht nicht ganz das beachtliche Niveau der Grafik, dafür wurde an eine automatische Speicherfunktion am Ende einzelner Abschnitte gedacht. Und damit ist Glover ja schon den meisten Konsolen-Hüpfern eine Handschuhlänge voraus. (mh)



Nach Verlust eines Lebens geht es an dem Checkpoint weiter, durch den man zuletzt den Ball gekickt hat



In einem gesonderten Modus müssen die 20 Levels unter Zeitdruck absolviert werden

Glover (Hasbro Interactive)

3D-Geschicklichkeitstest für Jung und Alt

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

72%



Grafik 79%
Sound 68%
Steuerung 68%
Motivation 74%

Datenträger	1 CD, 36 MB auf der HD
System	ab einem P133 (ohne 3D-Beschleuniger besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA, alle gängigen 3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Windows 95/98 kompatiblen Karten, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joypad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.hasbro-interactive.de

Der Kampf ist das Schicksal, das uns erwartet...

Horcht auf Ihr Recken, die Unholde sind wieder angetreten, um sich fürchterlich zu rächen. Alles was uns lieb ist auf Erden, wollen sie vernichten. Rachedurstend haben sie Ihre Scharen und Anstrengungen verdoppelt, mit Stahlstangen, Schwertern und Brandfeilen nähern sie sich dem Schauplatz des Kampfes.

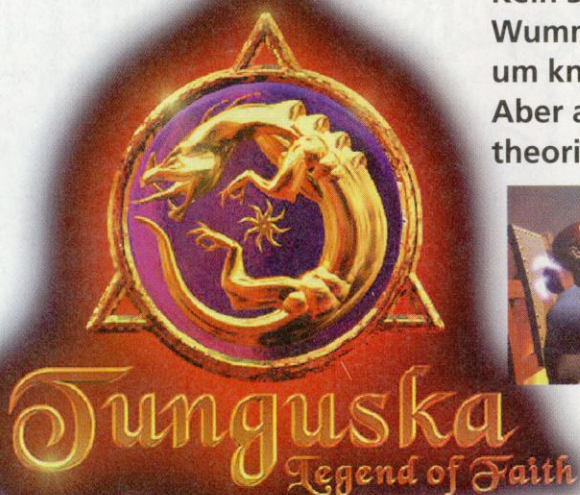
Seid also gerüstet Ihr edlen Helden des gerechten Weges. Unsere Söhne sollen den Weg des Tapferen gehen, wenn es darum geht, des Feindes Mut und Wille zu brechen um die entscheidene Schlacht zu schlagen.



'Myth 2' bietet alles, was das strategische Kriegerherz höher schlagen läßt:

- Multiplayer- u. Internet-Kampagnen
- Drei wählbare Kameraperspektiven mit stufenlosem Zoom für den optimalen 3D-Kick
- Bewegliche Polygon-Modelle wie Windmühlen & Zugbrücken.
- Magisches Effektfeuerwerk - mit Partikelsystemen, Transparenzen & aufwendigen Sound-Abmischungen.
- Neue KI: Ihre Gegner sind noch heimtückischer und gefährlicher als Ihre Vorgänger.





Kein 3D-Actionadventure wie jedes andere: Statt um Wummen und Schalter dreht sich das Gameplay hier um knifflige Rätsel und ausgefeilte Kampftechniken. Aber auch die Story mit eingebauter Verschwörungstheorie hat es in sich!



Intro und Zwischensequenzen sind sehr schick gerendert

Das aufwendig gerenderte Intro interpretiert den Meteoriteneinschlag von Tunguska mindestens so eigenwillig wie die gleichnamige Folge der Mystery-Serie „Akte X“ – nämlich als gewollten Schritt einer diabolischen Sekte in Richtung Weltherrschaft. Ein weiterer Schritt ist das Komplott gegen Jack Riley: Der Mann landet unschuldig auf dem elektrischen Stuhl und... stirbt! Vielleicht aber auch nicht, denn in seinen letzten Augenblicken sieht er ein gräßliches Monster und findet sich unversehens auf einem Schloßhof wieder. Wenn er jetzt die drei Talismane für Glück, Liebe und Hoffnung findet, kann er damit seine Seele nebst unserer Welt retten.

Die Story mag etwas verwirrend sein, entpuppt sich im Verlauf des Spiels aber als sehr spannend. Und wenn der Held ausgewiesener Kampfsportler ist, herrscht zumindest über den Umgang mit den rund 20 verschiedenen Sektierern vom Mönch bis zum Zombie absolute Klarheit: Erst erwehrt sich Jack seiner cleveren Gegner mit bloßen Händen und Füßen, später auch mit Nunchakus, Schwert und einer Axt. Bei jeweils 14 möglichen Kampftechniken denkt man unwillkürlich an ein Game wie „Virtua Fighter“; auch die eingeblendete Energieleiste (läßt sich durch herumliegende Dreiecke auffrischen) erinnert an das Prügelgenre. Da scheint es trotz der brauchbaren Tastatursteuerung ganz vernünftig, daß der Hersteller einen Patch für Joypad-Unterstützung nachreichen will.

Wie bereits angedeutet, bietet Tunguska in den späteren Abschnitten aber auch sehr komplexe Rätsel. Da muß man etwa Geheimtinte auf Pergament sichtbar machen und die so gewonnenen Informationen in Kombination mit anderen Gegenständen sinnvoll umsetzen. Nicht ganz so gelungen ist die 3D-Grafik: Die vorberechneten Gemäuer sind zwar schön anzusehen, werden aber bei Schwenks manchmal etwas pixelig. Ein Direct3D-Beschleuniger im Rechner ändert daran erstaunlich wenig, dafür gibt es aber auch ohne eine solche Karte flüssige Animationen und hübsche Lichteffekte zu sehen.

Auf der Haben-Seite hätten wir zudem die stimmungsvolle Soundkulisse (viele Schreie, düstere Musik) und den angekündigten Patch für zwei Spieler gleichzeitig, in der Soll-Spalte die fehlende Energieanzeige bei den Gegnern und das nicht vorhandene Automapping. Macht unter dem Strich eine spielerisch anspruchsvolle Mixtur aus „Resident Evil“ und „Virtua Fighter“ – also genau das Richtige für Kampfsportler, die ausziehen, das Gruseln zu lernen. (pk)

**Ein Meteor,
eine Sekte und
ein Karateka
auf dem elektrischen Stuhl**



20 verschiedene Gegner wie Ritter, Monster oder Skelette machen dem Helden das (Über-)Leben schwer



Erst ab dem dritten Abschnitt wird auch mit Nunchakus, Schwert und Axt gekämpft – mit je 7 Angriffs- und Verteidigungstechniken



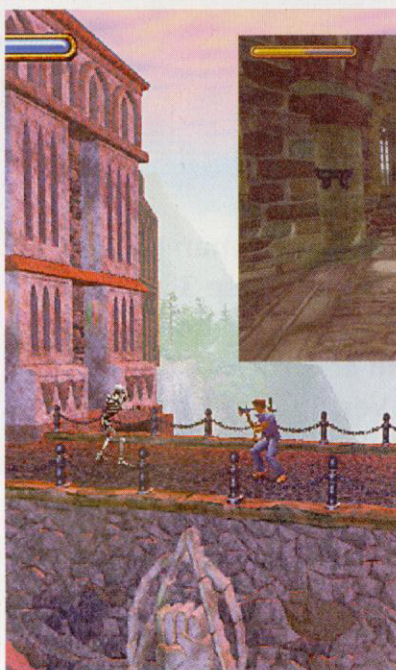
Energiebarrieren machen den Weg erst nach der Beseitigung eines Gegners frei

Die Katastrophe von Tunguska

Im Jahr 1908 soll ein **Meteoriteneinschlag** für die Verwüstung des sibirischen Landstrichs verantwortlich gewesen sein. Beweise dafür gibt es nicht, Spekulationen um so mehr: Nach der Alien-Theorie in der TV-Serie „Akte X“ ist die Sekten-These dieses Spiels (übrigens eine komplett andere Story, als sie noch für unser Preview in der Ausgabe 5/98 vorlag) die neueste und auch abgedrehteste.



Der Meteorit soll 200 Fuß groß gewesen sein und eine Fläche von 840 Quadratmeilen geplatzt haben



Solche Lichteffekte gibt es auch ohne 3D-Beschleuniger

Der Endgegner verfügt über die exakt gleichen Techniken wie der Spieler!

Tunguska (Exortus/Project 2/Aclaim)

Gelungene Kreuzung aus 3D-Actionadventure und Prügelspiel

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 89,- DM

80%



Grafik 77%
Sound 79%
Steuerung 78%
Motivation 83%

Datenträger	2 CDs, 290 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur oder Maus, Pad-Unterstützung wird via Patch nachgereicht
Sprache	englisch, deutsche Anleitung
Multiplayer	Patch für 2 Spieler an einem Bildschirm ist angekündigt
Online-Info	http://www.exortus.com

mediactive

Computerspiele Videospiele Infotainment

SPIELE DES MONATS

Alpha Centauri *	79.95	Fallout 2*	79.95
Baldurs Gate*	79.95	Gangsters	79.95
Biing 2*	79.95	Bundesliga 99* (EA)	77.00
C+C 3*	89.95	Tomb Raider 3	84.95

DIE ERSTEN 100 KUNDEN ERHALTEN EIN GRATIS-SPIEL!

X-MAS SPEZIAL:

SIEDLER 3 69.95

CD-ROM GAMES

Age of Empires	89.95
Age of Empires Rise of Rome	66.00
Anno 1602	79.95
Anno 1602 Add-On	34.95
Airliner Tycoon	77.00
Anstoss Gold	55.00
Battle Arena Toshinden 2	69.95
Bundesliga Manager '98	79.95
Caesar 3	84.95
Chartbuster	44.00
Comanche Gold	84.95
Conflict Freespace	79.95
Civilization 2 Gold	69.95
Creatures 2	79.95
Delta Force*	79.95
Dune 2000	77.00
Dungeon Keeper 2*	84.95
Dynasty General	79.95
Fifa Soccer '99 *	77.00
Grim Fandango	77.00
Gold Games 3	55.00
F1 Racing Simulation 2	84.95
Grand Prix 500 ccm	77.00
Grand Prix Legends	84.95
Global Domination*	74.95
Hattrick Wins*	74.95
Have a Nice Day 2	77.00
HEDZ	79.95
Klingon Honor Guard	69.95
Knights and Merchants	69.95
KKND 2	69.95
Mana *	79.95
Mayday	66.00
Max 2	79.95
Mech Commander	69.95
McGpack 9	79.95

NBA Live '99 *	84.95
Need for Speed 3	77.00
NHL Hockey '99	77.00
Nightlong	79.95
Operation Eastside	79.95
Pizza Syndicate*	79.95
Play the Games	66.00
Police Quest: SWAT 2*	66.00
Populous 3	84.95
Queen: The Eye	79.95
Rage of Mages	88.00
Rainbow 6	79.95
Rent a Hero	77.00
Ring der Nibelungen	79.95
Shogo	84.95
Spiel des Lebens	66.00
Sports TV Boxing	55.00
Tiger Woods '99	88.00
Unreal	74.95
Wet Attack*	66.00
Wing Commander Prophecy	69.95
X-Com Interceptor	69.95
Zeus	44.00

SONDERPREISE

Battle Zone	29.95
Biing	34.95
Diablo	39.95
Herrscher der Meere	19.95
Need for Speed 2	34.95
Tennis Manager	19.95
Terra Inc.	14.95
Theme Hospital	34.95
Wet	39.95
Worms 2	39.95

*) Artikel bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Achtung: Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot, welches auch US-Versionen und Ego-Shooter umfasst!

Bestellannahme/Ladenlokal:

06241 - 417 130

www.mediactive.de

Bestellen Sie im Internet und gewinnen Sie 50 DM!

Mediactive, Siegfriedstraße 44, 67547 Worms

Alle Preise inklusive MwSt. und zuzüglich Versandkosten (DM 10,- NN, DM 8,- Vorkasse), Versand in 24 Stunden! Annahmeverweigerungen werden mit DM 20,- geahndet!

Ürturner und Preisänderungen vorbehalten, es gelten die AGB.
Ladenpreise können abweichen!

Händleranfragen erwünscht!

DARK PROJECT™

DER MEISTERDIEB



Bei Looking Glass macht man dem Firmennamen alle Ehre: Diese 3D-Mixtur aus Actionabenteuer, Egoshooter und so was wie „Sim Einbruch“ ist ein wahrlich diebisches Vergnügen – das kann sich doch sehen lassen!



Beim Bogenschießen wird das anvisierte Ziel auf Wunsch herangezoomt



Liebevoll animierte Wächter und realistische Lichtquellen, aber etwas fade 3D-Kulissen



Die Kartenskizze hat eher Alibifunktion, eine große Hilfe im oft labyrinthischen Gelände ist sie nicht

Ein rasant geschnittenes, vertontes Intro begrüßt den Spieler in einer innovativen Mischung verschiedener Stilelemente: Diese Welt vereint wuchtige Bauten aus dem Mittelalter mit Technik aus der frühen Industrialisierung. Belebt wird sie von Wachen und Fantasy-Geschöpfen aller Rassen und Klassen – darunter unser zukünftiger Meisterdieb Garret. Um seine Gaunerkarriere zu fördern, absolviert Garret bei Spielbeginn ein umfassendes Training in der „Gilde der Hüter“. Hier erlernt er die Grundregeln von Nah- und Fernkampf (mit Fäusten, Knüppel oder Pfeil und Bogen), informiert sich über Schleichwege und den Umgang mit Dietrichen. Da die Computergegner clever auf ihre Umwelt reagieren, dürfen nach getaner Arbeit auch keine Leichen zurückbleiben. Es ist also für Abtransport zu sorgen und auf die Umgebungsbeleuchtung zu achten: Lichte Stellen und laute Geräusche gilt es zu meiden, am besten überrumpelt man Wachen, Untote und die verschiedenen Tiermutationen aus dunklen Ecken kommend von hinten. Insgesamt sind 14 Missionen zu bewältigen, denen jeweils ein knappes Briefing und ein kurzer Einkaufsbummel vorangeht. Dabei läßt sich die aus Schwert, Keule, Bogen und ein paar Pfeilen bestehende Grundausrüstung um Dietriche,

Blendbomben, Heiltränke oder besondere Extrapfeile (mit Kletterseil, Wasser zum Löschen von Fackeln oder Moos als Schalldämpfer für Schritte) ergänzen. Das Geld für solche Anschaffungen stammt aus verhöckerten Wertgegenständen vorangegangener Raubzüge.

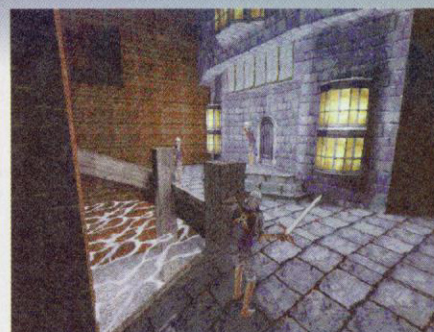
Dem Erkundungsdrang des Spielers stellt das 3D-Gelände nur selten unüberwindliche Hindernisse in den Weg. Während man die hiesigen Straßen, Gebäude, Abwasserkanäle, Kerker und Katakomben durchstreift, läßt sich nahezu alles erklettern, überhüpfen, durchtauchen, per Aufzug ansteuern oder sonstwie erreichen. Trotzdem geht die Steuerung via Maus und ein paar Tasten sehr flüssig und deutlich besser von der Hand als bei ähnlich komplexen Actionabenteuern wie etwa „Trespasser“. Das liegt auch daran, daß manipulierbare Objekte in Reichweite durch ein dezentes Leuchten auf sich aufmerksam machen. Sie wandern dann per einfachem Mausklick ins Inventar, lassen sich auf versteckte Inhalte untersuchen, zur Kletterhilfe umfunktionieren oder wegwerfen.

Daraus ergibt sich ein sehr abwechslungsreiches Gameplay. Da werden beoffene Nachtwächter verprügelt, da ärgert man sich mit den wankelmütigen Adelsleuten Ramirez und Constantine

Treffer an ungeschützten Partien des Untoten wären wirkungsvoller, doch das Handling von Keule und Schwert vereitelt oft gezielte Hiebe



Um der vorzeitigen Entdeckung zu entgehen, müssen Leichen geschultert und entsorgt werden – hier in der Kanalisation etwa



Gespräche zwischen Computerfiguren kann man belauschen, aber nicht selbst eingreifen



Dark Project - Der Meisterdieb (Looking Glass/Eidos)

Düsterer Mix aus Egoshooter und Adventure in komplexem 3D-Gelände

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

83%



Grafik 75%
Sound 87%
Steuerung 82%
Motivation 85%

Datenträger	1 CD, ab 100 (besser 400) MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	alle gängigen Karten und A3D-Surround-sound werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.lglass.com



„Heine Mordskarriere: Um das Spiel zu beenden, ist nur eine einzige Meucheltat unumgänglich!“

(Chefproduzent Josh Randall auf die Frage, ob er das Spiel eher als Egoshooter oder Abenteuer sieht)

(übrigens ein Dämon, wie sich bald herausstellt...) herum, befreit gefangene Kumpane und klaut geheimnisvolle Kleinode. Das Massaker an den Mitgliedern des religiösen Hammeriten-Ordens harret der Klärung, und reißende Plasmafluten wollen im Stil einer Wildwasserbahn durchrast sein. Schade, daß die Optik das alles nicht immer spektakulär in Szene zu setzen weiß: Die von Mondlicht oder Fackeln wirkungsvoll beleuchtete Umgebung verliert ihre Faszination in den späteren Abschnitten angesichts lustlos ausgearbeiteter Bäume, Gewässer, Felsformationen, Flammen und Angreifer. Und wer gar ohne 3D-Beschleuniger unter der Kutte auf Raubzug geht, wird mit

klobigen Pixeln sowie häßlichen Farben bestraft. Um so beeindruckender hören sich die düsteren Choräle der Movie-Intermezzos an; auch die Musikstücke im Hintergrund sind um gepflegten Grusel bemüht. Dazu wird jede Aktion passend vertont. Wenn beispielsweise zu laute Schritte durch die Gemäuer hallen, dann war das vielleicht der letzte Fehler des Meisterdiebs in spe – falls nämlich eine Wache sie gehört haben und nun mit Verstärkung anrücken sollte. Solche Erlebnisse und die abwechslungsreiche Handlung erheben Dark Project weit über die Masse gängiger 3D-Actionabenteuer. (rl)

Ganz persönlich

Sorry, aber mir ist dieser Raubzug zu langatmig und morbide – einfach an meinem Geschmack vorbei. Außerdem nerven Details wie der fehlende Quicksave und die schweren Kämpfe gegen doofe Zombies und unbeholfene Insektenwesen. Der Meisterdieb sollte Warren Spectors („Ultima Underworld“, „System Shock“) Meisterwerk werden – doch mit ihm verließ Looking Glass wohl auch die Inspiration.

Richy



Toll – endlich mal der Bösewicht sein! Außerdem paßt das 3D-Abenteuer zu den schwarzen Klamotten in meinem Kleiderschrank: Das düstere Ambiente ist ein Pluspunkt, die hohe Gegenintelligenz ein weiterer. Die Angreifer haben Charakter, unterscheiden sich vom üblichen Monstereierlei und fordern zumindest gelegentlich meinen Intellekt. Außerdem flüchten harmlose Passanten laut schreiend, wenn ich mein Breitschwert zücke – ein Riesenspaß!

Trille





REMPEN & PARTNER. Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

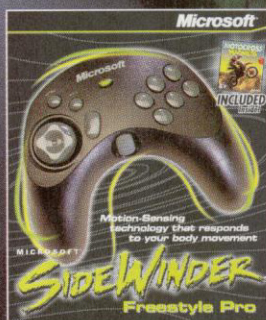
Nie wieder stillsitzen. Einfach abheben!

Vergiß einfach alles, was Du bisher erlebt hast.

Der Microsoft SideWinder Freestyle Pro fesselt Dich nicht länger an den Schreibtisch, sondern folgt Dir – oben, unten, links, rechts –, wohin Du willst.

Eine noch nie dagewesene Kombination aus Joystick und Gamepad. Die völlig neuartigen Bewegungssensoren übersetzen mit digitaler Präzision Deine eigenen Bewegungen im Spiel und sorgen für den ultimativen Nervenkitzel. Das ist der absolute Hype neben dem SideWinder Force Feedback Pro.

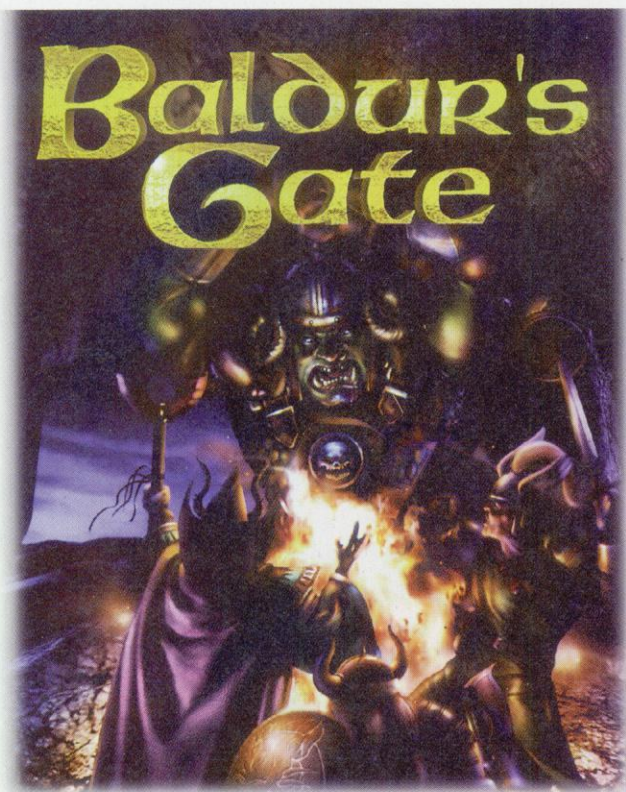
Jetzt liegt alles in Deiner Hand!



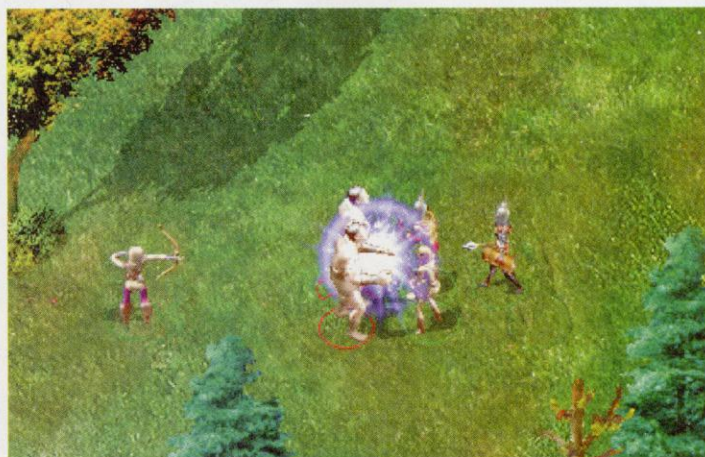
Where do you want to go today?*

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/games/sidewinder



Einst waren Rollenspiele nach dem klassischen AD&D-Regelwerk am PC alltäglich, doch mittlerweile wurden sie von actionlastigen Zwittern wie etwa „Diablo“ weitgehend verdrängt. Interplay öffnet der Fangemeinde nun wieder das Tor zur Spieltiefe – selbstredend in zeitgemäßer Präsentation.

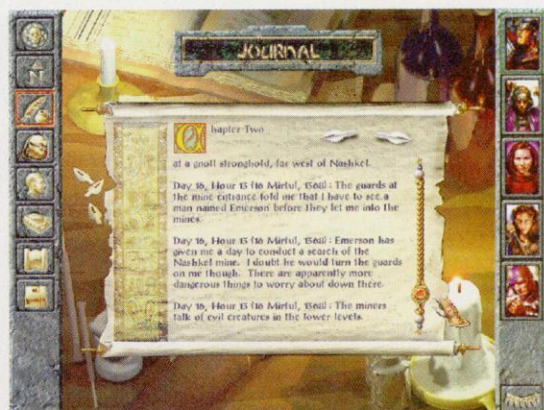


Gegen solche Brocken helfen nur Distanzwaffen oder eine gute Rüstung

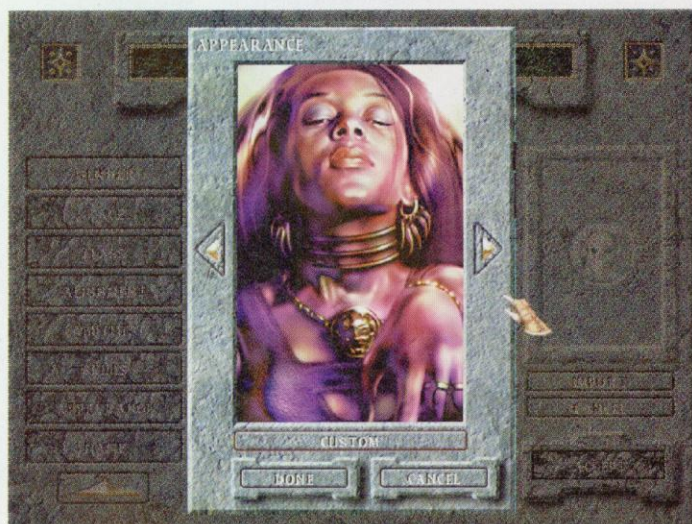
Das (un-)vergessene Reich

Die Story siedelt an den Gestaden der Schwert-Küste der traditionsreichen „Forgotten Realms“. In der abgelegenen Festung Candlekeep wächst hier das Alter ego des Spielers unter der Obhut eines berühmten Magiers heran. Als der Mentor ermordet wird und Kopfgeldjäger dem Ziehsohn auflauern, ist klar, daß mehr hinter dessen Abstammung stecken muß, als die Mär vom armen Waisenkind vermuten läßt...

Parallel dazu liefern die Minen der Region nur noch Eisen in minderwertiger Qualität: Sabotage am wichtigsten Rohstoff, oder lastet gar ein Fluch am Land? Spekulationen und Schuldzuweisungen treiben wilde Blüten, denn brüchige Waffen und Werkzeuge machen Reisende und Dörfer alsbald zur leichten Beute der immer zahlreicher auftretenden Räuberbanden. Während sich zu allem Überfluß auch noch die Kriegsgerüchte mehren, zieht der Held los, das Rätsel um den Tod seines Erziehers zu lösen – und bringt damit eine Lawine von Ereignissen ins Rollen!



Im Journal werden automatisch alle wichtigen Ereignisse, Dialoge und Aufträge festgehalten



Die AD&D-Charaktergenerierung: Sechs Rassen und acht Klassen bürgen für Helden mit individuellem Aussehen und spezifischen Talenten – sogar eigene Porträts lassen sich einbinden

Charaktersache

Einem kurzen Renderintro folgt das eigentliche Tor zur Welt von Baldur's Gate, die Charaktergenerierung. Auf diesem Screen offerieren sechs Rassen mit spezifischen Vor- und Nachteilen dem Spieler eine virtuelle Haut. Man kann das Abenteuer als Mensch, Zwerg, Elf, Gnom, Halbling oder Halbelf bestreiten, wobei aber nicht jeder Rasse derselbe Berufsweg (acht Klassen wie Kämpfer, Druiden oder Paladin sind verfügbar) offensteht. Auch beeinflusst die Wahl von Fähigkeiten und Talenten das Gameplay: Robuste Fighter werden die anstehenden Probleme ganz anders angehen müssen als zwar charismatische, aber verletzbare Diebe oder Magier.

Mag Unkundigen der Heldengenerator also auch als lästige Pflicht auf dem Weg ins Spielvergnügen erscheinen, in Wahrheit bietet sich hier bereits zu Beginn die faszinierende Möglichkeit, eigene Vorstellungen, eigenes Profil und eigene Vorgehensweisen zu entwickeln.

Handel und Wandel

Man beginnt seine Reise durch die bis zur Erkundung vernebelte Iso-Welt der „Forgotten Realms“ also allein, kann unterwegs jedoch bis zu fünf Begleiter anheuern. Um die Kampf- und Charakterwerte der Party in die Höhe zu treiben, werden kleinere Nebenaufträge angenommen, die für klingende Münze und Erfahrungspunkte sorgen. Da soll man u.a. das Haus einer Gnomin von giftigen Riesenspinnen befreien oder ein Dorf von einem mordlüsternen Monster erlösen. Und der Job als Bodyguard für eine berühmte Sängerin verhilft nicht etwa zu einer Romanze mit Whitney Houston, sondern entpuppt sich als zweischneidiges Schwert. Überhaupt muß der Spieler ständig auf der Hut sein, falsche Freunde von wahren zu unterscheiden...

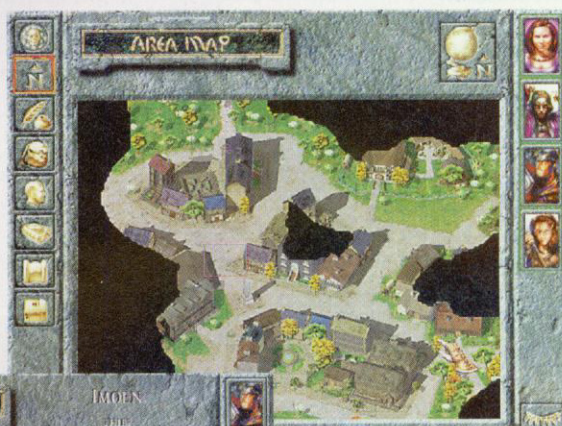
Nach und nach steigen die Mitglieder der Truppe Level um Level auf, wobei ihre Fähigkeiten über ein Punktesystem individuell verbessert und ausgeweitet werden. Stärkere Waffen (im Kampf erobert oder gegen Bares in Shops erworben) können mit der Zeit geführt werden, immer mehr der über 100 Zaubersprüche stehen zur Verfügung. Trotz der zahlreichen Nebenkriegsschauplätze geht die eigentliche Story aber nicht unter, denn Dorfbewohner und andere Nicht-Spieler-Charaktere informieren immer wieder über aktuelle Entwicklungen. Ja, hin und wieder weisen sogar die eigenen Mitstreiter mahnend auf Prioritäten hin.

Dabei ist die Atmosphäre in Baldur's Gate erfrischend humorvoll. Wenn etwa der Dorftrottel in einer Kaschemme das Monty-Pythons-Lied vom Holzfäller anstimmt, verliert das Fantasyszenario viel vom genretypischen Pathos. Allerdings erklingt die Weise vom harten Mann, der gerne Frauenkleider trägt, nicht via Sprachausgabe: Alle Dialoge beginnen zwar mit standardisierten Sprachsamples (Begrüßung, schroffe Abfuhr, Drohung usw.), der eigentliche Multiple-choice-Plausch entspinnt sich jedoch rein optisch. Wer dabei ohne Not einen Streit vom Zaun bricht, wird sich freilich so manchen Weg verbauen.



In diesem Tempel können Tote zum Leben erweckt werden: Darf man dem Priester trauen?

Die Übersichtskarte enthüllt auch die Topographie der erforschten Regionen – per Mausclick kann direkt an jeden beliebigen Ort gesprungen werden



Im Inventar können über die Quick-Icon-Leiste Dinge so platziert werden, daß sie vom Spielbildschirm aus jederzeit erreichbar sind

Die Rollenspiellegende: AD&D

Schon 1974 übertrug der Amerikaner Gary Gygax seine Phantasien von edlen Kämpfern, bösen Orks und mächtigen Drachen auf das Papier dreier schmaler Heftchen und erschuf damit „Dungeons & Dragons“ – das erste Rollenspiel war geboren! Mit **Advanced Dungeons & Dragons** folgte eine verfeinerte Version

des komplexen Regelsystems für Charaktergenerierung, Kämpfe und Magie. Auf dessen Basis entstanden verschiedene Fantasy-, SF- und Endzeitszenarien mit wiederum einzelnen regionalen Ablegern. Die Baldur's Gate zugrundeliegenden „Forgotten Realms“ zählen zu den populärsten AD&D-Welten.

Wie am PC alles begann:



Pool of Radiance (1988), Champions of Krynn (1990), Curse of the Azure Bonds (1991), Eye of the Beholder (1991) und Buck Rogers (1991)

Abenteurer nach Maß

Die Kämpfe in Baldur's Gate laufen optional in Echtzeit oder rundenweise ab; zwischen diesen Extremen lassen sich etliche Stufen einstellen: Auf Wunsch pausiert das Spiel automatisch, sobald die Party angegriffen wird – oder erst, nachdem ein Kumpan ernstlich bzw. tödlich verwundet wurde. Und wird in Echtzeit gerangelt, steuert der Computer alle Kollegen – oder auch nicht, ganz nach Bedarf. Auch der Schwierigkeitsgrad ist über drei Schieberegler kleinschrittig einstellbar. Nach den originalen AD&D-Regeln spielt aber nur, wer diesen Bereich unangetastet läßt. Eine solche Fülle von Anpassungsmöglichkeiten hat es noch in keinem Rollenspiel davor gegeben; Baldur's Gate kann es Einsteigern ebenso recht machen wie altgedienten Recken. Zumal die Steuerung übersichtlich und leicht zu bedienen ist. Per Maus oder Shortcuts sind alle wichtigen Menüs schnell erreicht, lediglich für manche Infos müssen Untermenüs bemüht werden. Die Sonderfähigkeiten einzelner Dungeonläufer (etwa Tarnung oder Schösserknacken) sind aber über eine Iconleiste am unteren Bildrand jederzeit präsent.

Die Präsentation

Trotz stolzen fünf CD-ROMs Umfang sind Zwischensequenzen selten, der Platz wird für die gut 10.000 erkundbaren Bildschirme des Spiels benötigt. Dabei hätte man sich die detaillierte und liebevoll animierte Iso-Grafik aber in höherer Auflösung gewünscht, als sie das fest vorgegebene Standard-SVGA bietet. Doch macht die vielfältige Sounduntermalung dieses Manko wett: Die Musik variiert zwischen mittelalterlichen Tavernenklängen und dramatischem Orchestereinsatz im Kampfgetümmel. Dazu gesellen sich Effekte wie grölende Kneipengänger oder zwitschernde Vögel. Blieben noch die Übergänge zwischen Tag und Nacht, sowie die ständig wechselnden Wetterbedingungen mit Regen, Schnee und Nebel zu erwähnen, um unser Fazit zu untermauern: Baldur's Gate ist ein Rollenspielbest für alle Sinne! (mt)



Die detaillierte Isografik bietet u.a. Nachteinbrüche und wechselndes Wetter, könnte jedoch höher aufgelöst sein

So wird Baldur's Gate gespielt: Das Interface



Ganz persönlich

„Interplays Rollenspielhoffnung“ war der meistzitierte Ausdruck im Zusammenhang mit Baldur's Gate – und wirklich: Selten habe ich mit solcher Hingabe Landkarten erforscht, mich um eine Party gesorgt und dabei einfach gespielt, ohne mir unnötig den Kopf über Regelwerk oder Bedienung zerbrechen zu müssen. Da ich die Kämpfe rundenweise bestreite, hat mich lediglich die fehlende Anzeige von Bewegungspunkten gestört. Das teilweise etwas altbackene Artwork (etwa in den Menüs) werden Nostalgiker leichten Herzens unter dem Begriff „klassisch“ verbuchen, während das Game alle Genre-Neulinge sanft an die Geheimnisse des Rollenspiels heranzuführt. Ein Geniestreich!



Trille

Irgendwie hängen mir diese ewigen Magier mit ihren Feuerbällen, diese Orks und Elfen zum Hals heraus: Warum nicht mal ein unverbrauchtes Szenario? Außerdem gehen mir die Renovierungen an der Bedienung nicht weit genug: Warum muß ich besiegte Gegner immer noch umständlich anklicken, um ihre Habe nehmen zu können? Warum bekomme ich in Shops nicht angezeigt, welcher meiner Schergen welchen Gegenstand wie oft bei sich trägt und wie sich bei einem eventuellen Kauf etwa eines magischen Schwerts die Kampfwerte ändern würden? Das können japanische Genrebeiträge auf den Konsolen schon seit Jahren besser, dennoch ist Baldur's Gate eine Labsal für darbenende Rollenspieler.



Steffen



Baldur's Gate (Bioware/Interplay)

Klassisches Rollenspiel-Epos, klasse präsentiert: eine Klasse für sich!

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 79,- DM

85%



Grafik 79%
Sound 79%
Steuerung 80%
Motivation 88%

Datenträger	5 CDs, 315, 564 oder 2.512 MB auf der HD
System	ab einem P120 (P166 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA-Isografik mit 640 x 480 Pixel, wahlweise in 16, 24 oder 32 Bit-Farben
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für Musik, Effekte und (wenig) Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler (jeder übernimmt ein Party-Mitglied) via Lan oder Internet
Online-Info	http://www.interplay.com



Digital
Cyborg 3D Pad
ca. 99,-

Mini-Joystick



Ruder/Lenkrad



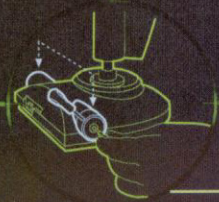
einstellbare
Handstützen



variable
Einstellungen
für Daumen
und Handgröße



variable
Einstellungen
für Rechts-
und Links-
händer



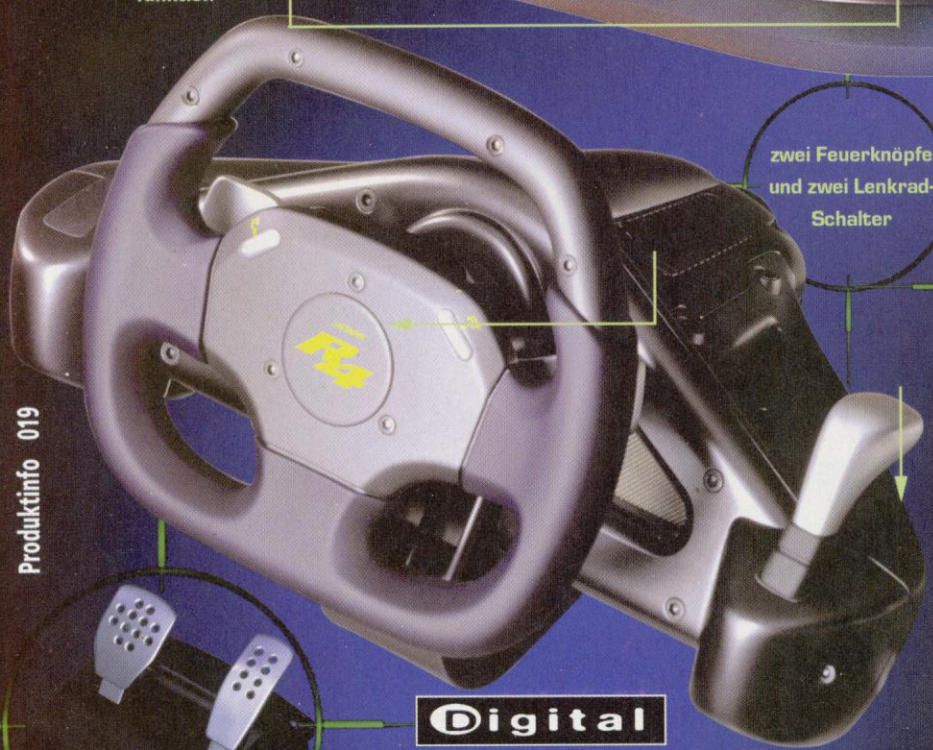
3D Twist-
funktion



Digital
Cyborg 3D Stick
ca. 149,-

zwei Feuerknöpfe
und zwei Lenkrad-
Schalter

schnell
reagierende
Gangschaltung

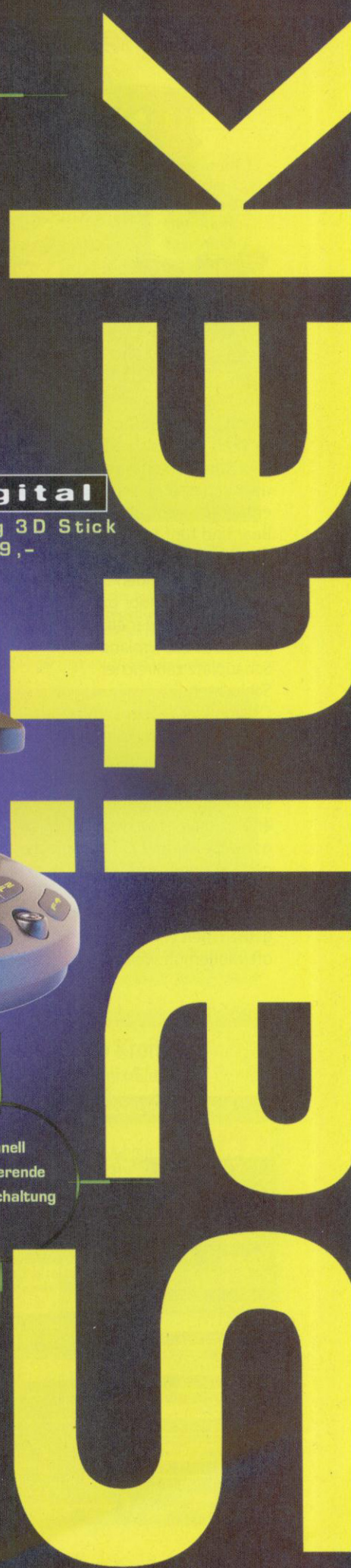


Digital

R4 Racing Wheel
inklusive stabiler
Pedaleinheit
ca. 199,-

R4 Force Feedback
Racing Wheel
inklusive stabiler
Pedaleinheit
ca. 299,-

Produktinfo 019



Return to Kronador

Nach dem inoffiziellen „Betrayal at Antara“ aus dem Jahr 1997 geht Raymond Feist's Midkemia-Saga am PC nun offiziell in die zweite Runde: Wird der Nachfolger des Fantasy-Rollenspiels „Betrayal at Kronador“ den Erwartungen der Fans gerecht?

Wenn Bestsellerautor Raymond E. Feist an einem Spiel mitarbeitet, kann man sich auf eine komplexe Story verlassen – zu komplex, um sie hier in vollem Umfang wiederzugeben, daher nur die Kurzfassung: Die Suche nach einem versunkenen Artefakt entwickelt sich zum Wettlauf zwischen dem brutalen Piraten Bear und fünf tapferen Helden unter der Führung von Squire James, Midkemia-Lesern besser als „Jimmy the Hand“ bekannt. Die erste der beiden CD-ROMs handelt komplett in der Fantasy-Metropole Kronador bzw. ihren Abwasserkanälen, erst in der zweiten Hälfte der elf Kapitel wird auch das Umland zum Schauplatz zahlreicher Schlachten.

Obwohl der Spieler sehr behutsam in die stark linear verlaufende Geschichte (keine Charaktergenerierung, keine vollständige Bewegungsfreiheit usw.) eingeführt wird, empfiehlt sich dringend das Studium des kompakten Handbuchs. Nur hier erfährt man etwa, wie Truhen zu öffnen sind oder daß Magier nur unbewaffnet Zaubersprüche sprechen können. Auch das ausgeklügelte Rundenkampfsystem wird hier näher erläutert. Dennoch kann es leicht passieren, daß die kapitelweise unterschiedlich besetzte Party von den teils recht hinterlistigen Computergegnern gemeuchelt wird. In diesem Fall darf die Auseinandersetzung so oft wiederholt werden, bis zumindest einer der Helden überlebt.

„Es gibt immer zwei Lösungen – wenn also wirklich jemand zu dumm für eine Quest ist, kann er sich den Weg auch freikämpfen!“

(Raymond E. Feist, Storydesigner und Fantasy-Autor)

Verstorbene Charaktere erhalten dann zwar keine Erfahrungspunkte, müssen aber nicht wiedererweckt, sondern nur geheilt werden.

Während die strategisch ausgelegten Fights also ein wenig an den kultigen Vorgänger (unter www.sierrastudios.com kostenlos im Netz erhältlich) erinnern, wurde die Grafik komplett umgestaltet. Statt aus der Ego-Perspektive steuert man seinen Polygontrupp

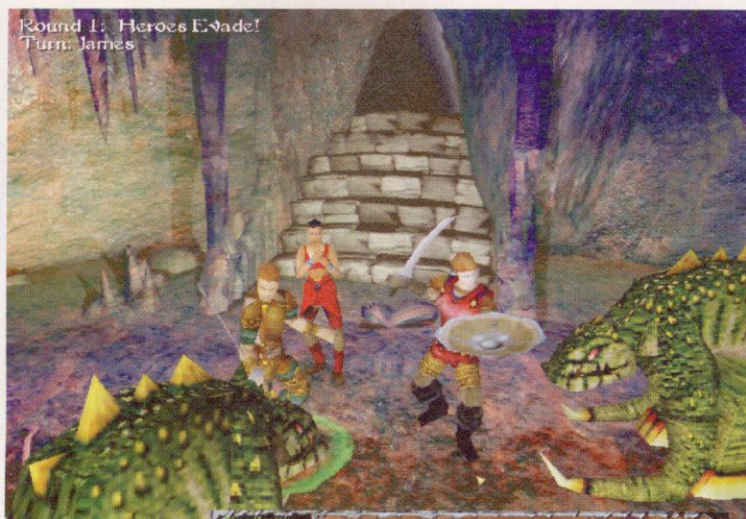


nun in der Außenansicht durch vorberechnete Kulissen, wobei ein veränderter Mauszeiger begehbare Stellen und benutzbare Objekte markiert. Abgesehen von der seltsamen Lauf-Animation hinterläßt die Optik auch ohne 3D-Beschleuniger einen recht guten Eindruck, die Akustik hingegen nervt mit sich ständig wiederholenden, aber zum Glück abschaltbaren Begleitstücken. Zum Ausgleich darf und muß man sich mit sämtlichen 180 NPCs in schönstem Englisch unterhalten, Untertitel existieren nicht –

Während die Straßen Kronadors nachts wie ausgestorben sind, begegnet man tagsüber allerlei (nicht ansprechbaren) Passanten

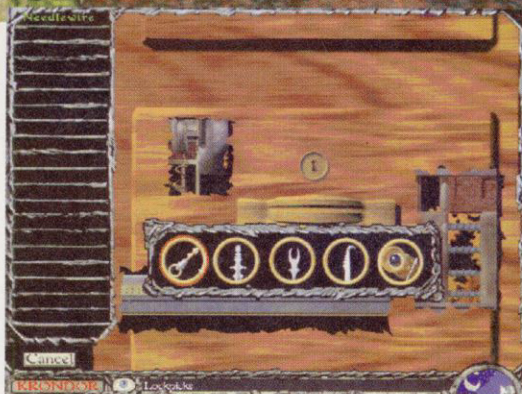


Skillpunkte müssen nicht unmittelbar beim Levelaufstieg vergeben werden, sondern lassen sich für später aufsparen

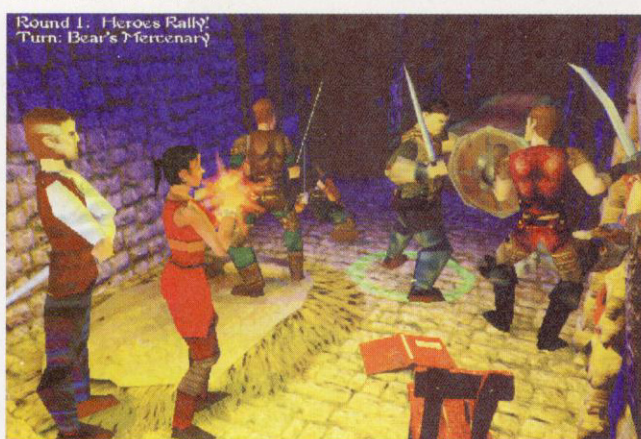


Das Monsternest in der Kanalisation kann, muß aber nicht ausgeräuchert werden

Das Knacken von Truhen läuft entweder zufallsbestimmt oder in Form eines Geschicklichkeitstests ab



wohl aber demnächst eine deutsche Version, in der vermutlich auch die teils drastischen Zwischensequenzen entschärft werden. Wer des Englischen einigermaßen mächtig ist, darf sich bloß am umständlichen Handling nicht stören, dann bietet Return to Krondor viel Abenteuer fürs Geld: 30 bis zu 50 Stunden Spieldauer dank vom Zufallsgenerator immer neu verteilten Fundstücken, die spannende und konsequent weitererzählte Story, überzeugende Dialoge und herausfordernde Kämpfe machen die Rückkehr nach Midkemia genau richtig für lange Winterabende! (mz)



„Slow Cast“ garantiert das Gelingen eines Zauberspruchs, benötigt aber eine Kampfunde Vorbereitungszeit

Ganz persönlich

Vielleicht bin ich durch meine geliebten Japano-Rollenspiele von der Konsole verwöhnt, doch die hiesige Maussteuerung ist so ziemlich das Umständlichste, was mir jemals untergekommen ist. Statt daß im Inventory ein Heiltrank einfach auf ein Heldenporträt gezogen werden kann, muß er mit der rechten Nagertaste begutachtet werden, ehe der jeweilige Charakter (und nur er!) ihn zu sich nehmen darf. Genauso lästig ist die Leichenfledderei nach einer Schlacht: Warum gibt es keinen „Take all“-Button wie in „Final Fantasy 7“? Diese Schwächen sind doppelt ärgerlich, weil die packend inszenierte Rückkehr in Raymond Feists Abenteuerwelt mit Sicherheit nicht nur mich so schnell nicht wieder losläßt!



Markus

Das Kreuz mit der Kamera



Im Kampf sind die verschiedenen Kamerawinkel unverzichtbar

Die Hauptschwäche der Maus- oder Tastatursteuerung liegt zweifellos in den vorgeordneten Kulissen, die je nach Standort der Party aus verschiedenen



Blickwinkeln gezeigt werden: Nie weiß der Spieler genau, wo das nächste Bild beginnt. Während das auf freien Flächen nur selten zu Problemen führt, rennen sich die Helden in engen Räumlichkeiten öfters fest. Dabei sollte man stets auf das Auge-Icon links unten achten: Ist es sichtbar, läßt sich die Umgebung auch aus einer anderen Perspektive betrachten. Dieses Feature ist speziell in Kämpfen von größter Wichtigkeit, da sich immer wieder Gegner unter Vordächern und hinter Häuserwänden verstecken!



Ein Negativ-Beispiel: Alle Helden haben den sichtbaren Bereich verlassen, dennoch schaltet die Kamera nicht um

Return to Krondor (Pyro Technix/Sierra)

Fortsetzung des Kultrollenspiels in neuem Look

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

79%



Grafik 75%
Sound 71%
Steuerung 63%
Motivation 82%

Datenträger	2 CDs, 127 bis 478 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 24 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Helligkeit regelbar
Sound	Lautstärke der Musik regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.sierrastudios.com

Das ist der Stoff, aus dem Abenteuer gemacht sind: Ein tragischer Held kehrt auf der Suche nach seiner Schwester aus dem Exil zurück und verstrickt sich in die Rebellion eines unterdrückten Volkes.

Auch in der Fantasy-Provinz Hammerfell erfordert das Aufspüren vermisster Personen viel detektivische Kleinarbeit: Bevor die eigentliche Story in die Gänge kommt, stehen zahlreiche Gespräche mit der Bevölkerung auf dem Programm – außerdem sollte sich Cyrus in den örtlichen Läden zumindest mit einem Kompaß sowie einigen Heiltränken eindecken. Das hierzu nötige Startkapital verschafft ihm ein kleiner Auftrag vom Arbeitsvermittler im Hafen.

Überhaupt hinterläßt die 3D-Welt von Redguard einen realen Eindruck, auch grafisch. Denn zwar wirken die meisten Objekte wie auch die Animation des Helden etwas zu kantig, doch macht die Liebe zum (Landschafts-)Detail vieles wieder wett. Schade nur, daß die meisten Gegenstände reine Staffage sind und nicht benutzt oder zersäbelt werden können.

Apropos zersäbeln:

Während die Tastatur- und Padsteuerung in den Echtzeitkämpfen gute Dienste leistet, reagiert sie ansonsten stets einen Tick zu träge. Besonders bei den später eingestreuten Geschicklichkeitstests kann das nerven.

Sieht man jedoch über diese Mängel hinweg, bietet das Actionabenteuer aus dem Rollenspielszenario „Elder Scrolls“ viele Stunden spannende Unterhaltung. Zu verdanken ist das glaubwürdigen Charakteren, toll gesprochenen (englischen) Dialogen und immer wieder überraschenden Wendungen der Handlung. (mz)

Hölzerner Held in spannender Story

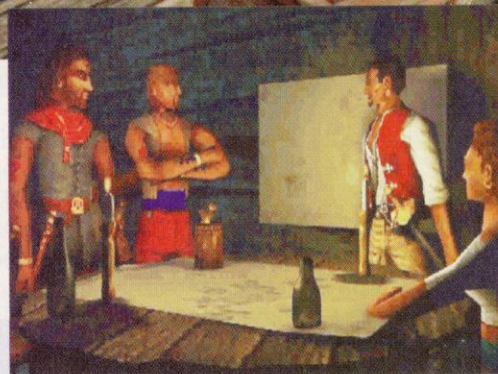
Längere Zwischensequenzen werden in Smackervideos abgespielt, welche dieselben Polygonmodelle verwenden



Wer in Städten leichtsinnig seinen Säbel zieht, gerät oft in unliebsame Duelle



Zur besseren Orientierung läßt sich jederzeit eine frei bewegliche Rundumsicht aufrufen



Redguard (Bethesda Software)

Atmosphärisch dichtes 3D-Actionadventure für freiheitsliebende Helden

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Geübte
ca. 99,- DM

76%



Grafik	74%
Sound	81%
Steuerung	68%
Motivation	79%

Datenträger	2 CDs, 350 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1.600 x 1.200 Pixel, 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	6 Audiotracks, Sprachausgabe, Lautstärke für Musik und Effekte regelbar
Eingabe	Tastatur, Gamepad
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.bethsoft.com

Ganz persönlich

Ein Wechselbad der Gefühle: Zunächst machte mir das mehr oder minder ziellose Streunen durch die Stadt Stros M'Kai einen Riesenspaß, denn überall gab es Neues zu entdecken. Nachdem aber alle greifbaren Personen interviewt waren und ich noch immer nicht weiter wußte, ging mir die scheinbare Planlosigkeit des Spieldesigns gewaltig auf den Geist. Erst einige Zeit später konnte mich die gut versteckte Rahmenhandlung dann doch wieder in ihren Bann ziehen. Kurzum, hier hätte etwas weniger Handlungsfreiheit vielleicht mal etwas mehr Zugänglichkeit und Unterhaltungswert bedeutet.



Markus

actua soccer

3

empfohlen von **Oliver Bierhoff**

Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen!

Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres!

Wählen Sie aus 10.000 der besten Spieler der Welt oder erstellen Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei - oder wollen

Sie im Abseits stehen?!



Produktinfo 022

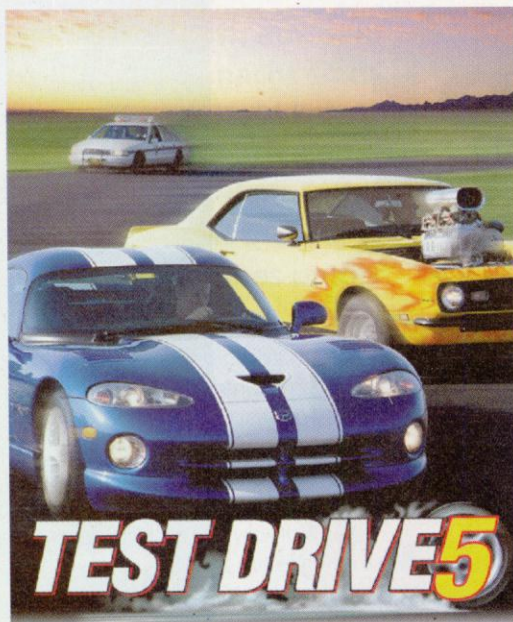


© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Actua © is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH.

actua
SOCCER 3

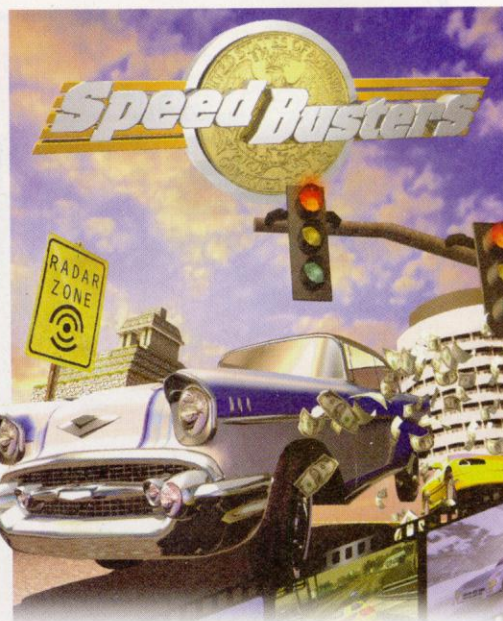
DISTRIBUTED BY

Acclaim



Sie mögen Rennspiele? So richtig fetzige Arcade-Racer, nicht diesen pingeligen Simulationskram? Dann fahren Sie mit diesem Vergleichstest auf alle Fälle richtig: Accolades Routinier in der fünften Generation stellt sich dem jungen Herausforderer von Ubi Soft.

VS.



Die PS-Parade

Soweit es um die Bestückung der virtuellen Garage geht, wird *Test Drive 5* seiner Favoritenrolle allemal gerecht: Knapp 30 Zivil- und Polizeifahrzeuge stehen zur Auswahl, allerdings muß rund die Hälfte davon durch Siege in Einzelrennen erkaufte werden. Leider ähneln die zum Teil schon aus dem Vorgänger bekannten Nobelschlitten und Muscle-Cars ihren durchweg realen Vorbildern nur begrenzt, was hauptsächlich an der vergleichsweise niedrigen Zahl der verwendeten Polygone liegt.

Ganz anders *Speed Busters*, wo eine kleine, aber feine Auswahl an Automobilen aus fünf Jahrzehnten wartet – stilistisch gut erkennbar, wenngleich alle Phantasie-Modelle. Der Spieler darf die Karosserien nach Wunsch mit mehr oder weniger schrillen Texturen überziehen, was viel besser aussieht als die uninspiriert lackierten Wagen der Konkurrenz. Zumal, wenn später noch Spoiler, Schweller und neue Auspuffanlagen dazugekauft (auch Reparaturen wollen hier bezahlt sein) wurden.

Das Handling

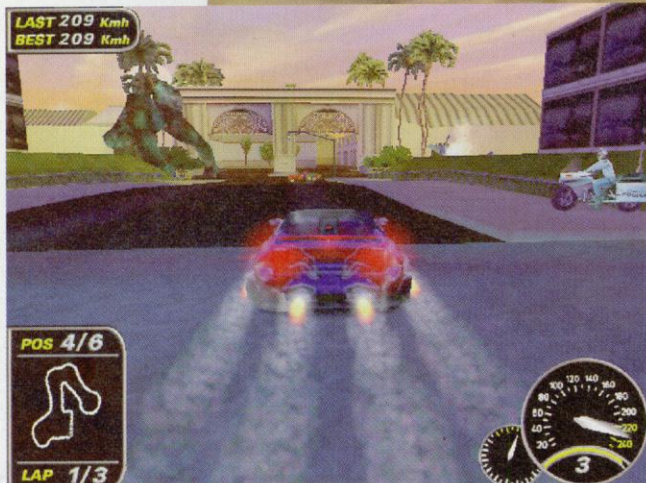
Auch bei den Optionen setzt Accolades Traditionsserie auf schiere Masse: Ob simples Einzelrennen (wahlweise auch per Splitscreen oder im Netz), sechs verschiedene Pokalwettbewerbe, Beschleunigungsduell oder der schon aus „Need for Speed 3“ bekannte Cop-Modus – nichts, das es bei *Test Drive 5* nicht gäbe. Zudem lassen sich Checkpoints, Gegenverkehr und Polizei deaktivieren, allerdings auf Kosten eines eventuellen Highscore-Eintrags. Dagegen sieht *Speed Busters* erst mal eher blaß aus: Außer Einzel- und Zeitläu-



Qualität statt
Quantität: Speed
Busters



Masse statt
Klasse: Test
Drive 5



Nomen est omen: Je
saftiger die Straf-
zettel für den Speed
Buster, desto mehr
Geld fließt in die
Rennkasse



Auch abseits der Strecke treiben die Speed Busters ihr Unwesen, hier eine befahrbare Hafenanlage



Die (seltenen) Sprünge in Test Drive 5 wirken aufgesetzt und erinnern stark an „Need for Speed“

fen gibt es nur die Meisterschaft, wo es vornehmlich um Preisgelder für Tuningteile geht. Diese Option steht jedoch auch Netzwerk- und Onlinespielern offen, was für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgt. Dabei wäre dieser eigentlich gar nicht nötig, denn im Rennbetrieb überzeugt das Game aus Frankreich auf der ganzen (Ideal-)Linie. Die sieben Strecken fahren sich dank zahlreicher Zufallsereignisse einfach interessanter als die 16 Kurse des Mitbewerbers. Da senken sich Bahnschranken und heben sich Brücken, da treiben UFOs ihr Unwesen, oder es stapft ein King-Kong-Roboter auf die Straße! Bei *Test Drive 5* ärgert man sich dagegen darüber, daß die sehr unhandliche Steuerung unverändert aus Teil 4 übernommen wurde. Sicher, auch die *Speed Busters* kommen gelegentlich ins Schleudern, dennoch hinterläßt das Handling hier einen wesentlich besseren Eindruck.

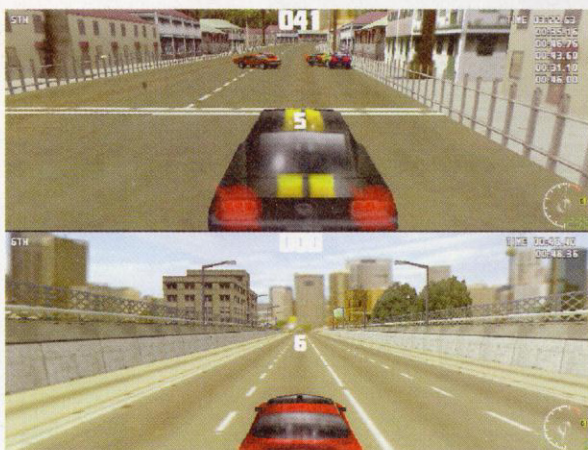
Die Politur

Wenn es um den bei Arcade-Racern so wichtigen optischen Eindruck geht, zeigt *Speed Busters* seinem Konkurrenten endgültig die Rücklichter. Hier zeugen viele Animationen am Streckenrand (etwa auffliegende Vögel oder Verkehrshubschrauber) ebenso von Liebe zum Detail wie riesige Redwood-Bäume, die ihren Schatten auf die Straße werfen. Lensflares und dezente Reflexionen auf dem Lack runden das Gesamtbild zu einem echten Hingucker ab. Zwar weist auch *Test Drive 5* derlei Spiegelungen auf,

bloß wirken sie hier so übertrieben, daß man besser darauf verzichtet hätte. Ansonsten machen die Fahrzeuganimationen eine recht gute Figur, von einigen übel inszenierten Unfällen einmal abgesehen. Doch sind die Landschaften trist: Während man in Stadtbezirken an sehr schicken Häuserfassaden vorbeirast, endet die Umgebung normalerweise knapp hinter der Streckenbegrenzung an einer kahlen Felswand.

Der Zieleinlauf

Realismus steht bei keinem der Konkurrenten im Mittelpunkt, vielmehr sind beide Rasereien eher für den Benzindurst zwischendurch gedacht. Und dabei zieht das Accolade-Team aufgrund der stark gewöhnungsbedürftigen Steuerung in Verbindung mit dem drastischen Schwierigkeitsgrad eindeutig den kürzeren. Um es auf den Punkt zu bringen: Mit *Test Drive 5* und *Speed Busters* stehen sich Optionsvielfalt und purer Spielspaß gegenüber – ein Duell mit vorbestimmtem Ausgang. (mz)



Test Drive 5 bietet Instant-Duelle am vertikal oder horizontal geteilten Bildschirm



Test Drive 5 (Accolade/ Electronic Arts)

Solider Arcaderacer mit vielen Optionen

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 89,- DM

USK-Freigabe
Schwierigkeit
Preis

ohne Altersbeschr.
3 Stufen
ca. 99,- DM



72%



80%

74%
78%
68%
73%

Grafik
Sound
Steuerung
Motivation

91%
75%
77%
82%

1 CD, 113 MB auf der HD
ab einem P133 (besser P2) mit 16 MB RAM und Win 95/98
512 x 384 bis 800 x 600 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

12 CD-Audio-tracks, Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar
Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
komplett deutsch
2 Spieler via Split-screen und (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
<http://www.accolade.com>

Datenträger	1 CD, 35 bis 335 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1.600 x 1.200 Pixel, Direct3D-kompatible Karte Voraussetzung, Voodoo-Karten werden unterstützt
Sound	Stereo-Sound, Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 6 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.ubisoft.de



Da noch die Grafik-Engine des Vorgängers unter der Haube steckt, sind mit dem Auge kaum Unterschiede zu erkennen. Flott ist die Optik nach wie vor, doch wirkt sie selbst mit 3D-Turbo nicht mehr zeitgemäß: lästige Pop-ups, häßliche Rauchwolken und bei Zusammenstößen teils verschmelzende Fahrzeuge. Doch die Autos selbst gefallen schon wegen der deutlich sichtbaren Kollisionsblößen noch immer. Für die erneut eher unspektakulären Soundeffekte und den informativen Funkverkehr gilt das zumindest mit Abstrichen.

Wichtigste Neuerung ist die „NASCAR Craftsman Truck Series“ mit Rennen in aufgemotzten Pick-ups, außerdem feiern elf der insgesamt 35 Strecken ihr digitales Debüt. Ansonsten

**Bis zu 500
Runden
pro Rennen**

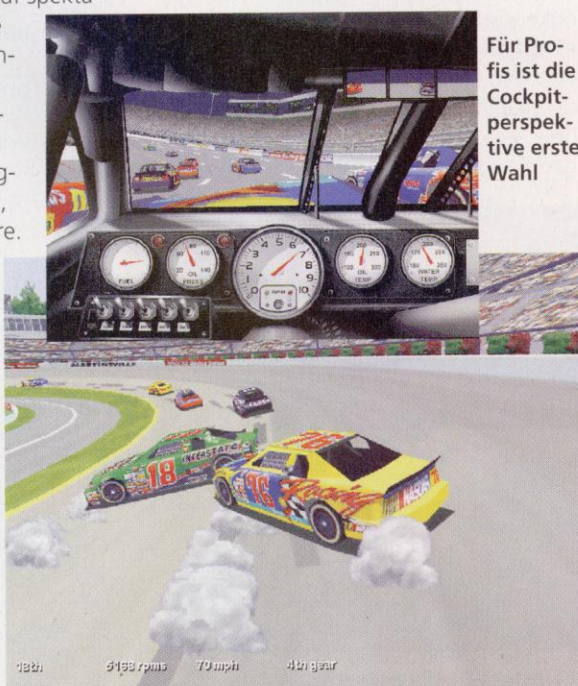
kommen dank der Vielzahl von Einstellmöglichkeiten in Einzelläufen oder Meisterschaften wieder Simulanten und Arcade-Raser voll auf ihre Kosten. Die Steuerung bleibt über alle Zweifel erhaben, es ist sogar ein wenig einfacher geworden, heil über die bis zu 500 Runden pro Wettbewerb zu kommen. Daran hat wohl auch die leicht verbesserte KI der CPU-Piloten ihren Anteil, denn die Konkurrenz geht nun etwas rücksichtsvoller zu Werke. Aber keine Sorge, auf spektakulär in Szene gesetzte Unfälle muß man deshalb nicht verzichten.

Ob Replayrekorder mit Schnittfunktion, umfangreicher Paint Shop für individuelles Fahrzeugdesign oder Multiplayermodus, es fehlt kein gewohntes Feature. Auch deshalb muß sich der Hersteller die Frage gefallen lassen, warum er die wenigen Neuerungen nicht als preiswertes Add-on unter das fahrende Volk bringt. Denn so werden zumindest die Besitzer des 3D-gepatchten „NASCAR Racing 2“ lieber auf das demnächst erscheinende „NASCAR 2000“ warten – dann erst steht dank der aktuellen Entwicklungsengine von „Grand Prix Legends“ der ersehnte Quantensprung bevor. (st)

Nachdem sich die Startflagge für „Grand Prix Legends“ gesenkt hatte, ging man bei Papyrus an das Tuning der NASCAR-Boliden von 1997. Allzu viel Zeit in der Boxengasse dürfte das Team allerdings nicht verbracht haben...



Keine rein optische Neuerung: Die Fahrzeuge der Craftsman Truck Series verfügen über eigene Fahrphysik



Für Profis ist die Cockpitperspektive erste Wahl

12th 5198 rpm 70 mph 4th gear

Beweisfoto: Die 3Dfx-Rennen sind nur wenig schöner

NASCAR Racing 1999 Edition (Papyrus/Sierra)

Pausenfüller bis zum Erscheinen von „NASCAR 2000“

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 79,- DM

71%



Grafik 69%
Sound 69%
Steuerung 83%
Motivation 74%

Datenträger	1 CD, 44 oder 255 MB auf der HD
System	ab einem P60 (P100 empfohlen) mit 24 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98 oder MS-DOS
Grafik	320 x 200 oder 640 x 480 Pixel, 3Dfx- und Rendition-Karten werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad, Pedalerie
Sprache	englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk
Online-Info	http://www.sierrasports.com

Die Jagdsaison ist eröffnet !

DEER HUNTER

DEUTSCHE VERSION



**Der
Nr. 1
Hit aus
USA**



ENDORSED BY



EXKLUSIV-VERTRIEB



Produktinfo 023

PC und Macintosh Version CD-ROM

Die Viper ist nicht nur wegen des Schlangennamens ein legitimer Nachfolger der Shelby Cobra: Mit dem Zehnzylinder hat Dodge eines der letzten großen US-Muscle-cars im Programm. Entsprechend satt dröhnt es aus den Boxen, wenn man für das neue Sierra-Game den Rechner startet.

Die acht Strecken

Bemidji: Nur eine einzige Schikane bremst die Boliden auf dem 2,4 Kilometer langen Oval – einfacher Schwierigkeitsgrad



Castlegreen: 6,1 Kilometer durchs grüne Großbritannien inklusive eines mittelalterlichen Schlosses – einfacher Schwierigkeitsgrad



Silverdale: 3,1 Kilometer, deren Kurven gehobene Ansprüche an den Fahrer stellen – mittlerer Schwierigkeitsgrad



Ridge Valley: Die landschaftlich attraktive Strecke führt durch 5,2 Kilometer Steppe – mittlerer Schwierigkeitsgrad



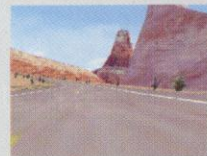
Dayton: trotz nur drei Kurven keine ganz einfache Rennstrecke auf 4,9 Kilometern Länge – mittlerer Schwierigkeitsgrad



Dundas: Der einzige Stadtkurs im Angebot ist 6,1 Kilometer lang und verwinkelt – hoher Schwierigkeitsgrad



Sunset Mesa: 7 Kilometer am Rande des Abgrundes, denn neben der Straße geht es tief nach unten – hoher Schwierigkeitsgrad



Rock Island: 4,7 Kilometer Küstenstreifen mit Bademöglichkeit für unvorsichtige Piloten – hoher Schwierigkeitsgrad



VIPER Racing



Stufenlos variable Unfallfolgen vom Lackkratzer bis zum Totalschaden

In der Realität gibt es die Viper als Cabrio oder Coupé, vor dem Monitor ist die Optionsvielfalt größer: Drei Realitätsstufen lassen die Wahl zwischen einem handlichen Flitzer und einer schwer zu bändigenden Giftschlange. Denn während im Arcademodus die individuell konfigurierbare Steuerung via Tastatur, Stick oder Lenkrad recht locker von der Hand geht, läßt man in der Simulationsvariante besser Feingefühl am Gaspedal walten – andernfalls machen die bis zu 525 PS unter der virtuellen Motorhaube durch qualmende Räder auf sich aufmerksam.

Auch mit eigenwilligen Reaktionen auf abrupte Lenkbewegungen haben die Simulanten unter den Schlangenbeschwörern zu kämpfen, dazu optional mit einem Schaltgetriebe samt Kupplung. Am anderen Ende der Realismusskala warten Automatik, Traktionskontrolle und ABS. Derlei Hilfen nimmt der Neuling gerne an, nachdem ihm die Replayfunktion ein ums andere Mal spektakuläre Abflüge statt Siege aufgezeichnet hat. Dabei ist es schon sehenswert, wie sich die Viper nach unbe-

Kupplung treten nicht vergessen!



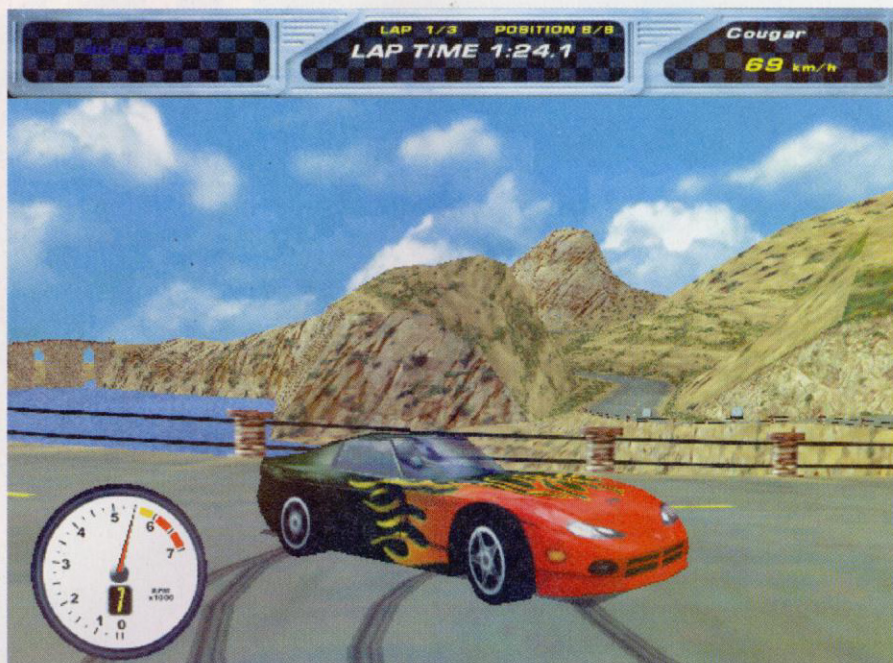
Im Karrieremodus wird der Bolide mit neuem Auspuff, Stoßdämpfern, Reifen usw. ausgerüstet



Vom Übersetzungsverhältnis des Getriebes bis zu den Stoßdämpfern sind die Einstellmöglichkeiten am Gerät sehr vielfältig

dachten Manövern überschlägt, eine Böschung hinunterstürzt und vom wirklichkeitsnahen Schadensmodell fachgerecht verbeult wird. Je nach Stärke des Aufpralls bleiben nur ein paar Kratzer im Lack oder tiefe Verformungen der Karosserie zurück. Klar, daß sich ernstere Beschädigungen auch negativ auf das Fahrverhalten auswirken.

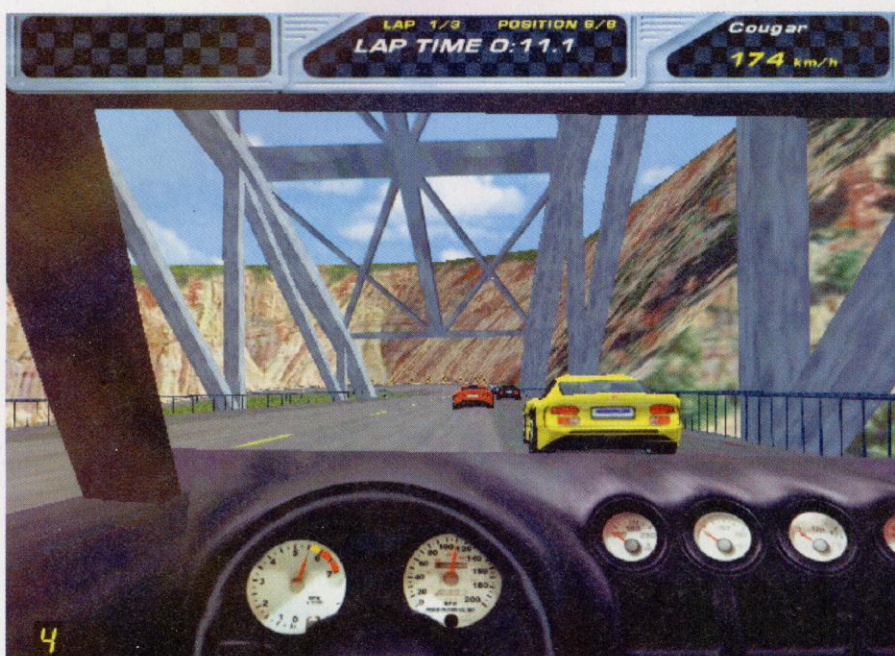
Im Schnellstartmodus ist jeder der acht Kurse sofort anwählbar, die Rennen werden wahlweise über drei, acht oder 20 Runden gefahren – optional auch in Gegenrichtung. Das Spektrum reicht dabei vom simplen Oval bis zur kurvenreichen Küstenstraße. Dank Unterstützung für 3Dfx- oder Direct3D-Grafikturbos spiegeln sich die Landschaften wie bei „Need for Speed 3“ am glänzenden Lack; durch transparente Windschutzscheiben sind die Fahrer zu bewundern. Bevölkert werden die Strecken entweder von bis zu sieben Computergegnern mit drei unterschiedlichen Fähigkeitsprofilen oder dem Geist einer zuvor gespeicherten Altfahrt. Im Karrieremodus dienen zudem Siegrä-



Für den individuellen Anstrich der Viper bietet das „Paintkit“ eine Import/Export-Funktion

mien dem Tuning des eigenen Boliden mit 30 verschiedenen Ausrüstungsgegenstän-

den wie besseren Stoßdämpfern oder Reifen. Es macht also auch über längere Zeit Laune, sich mit der tief grollenden Viper durch alle drei Klassen der Liga hochzuarbeiten. (mh)



Das Renngeschehen kann aus dem Cockpit oder durch eine von 9 Außenansichten verfolgt werden

Viper Racing (Sierra Sports)

Ansprechendes PC-Racing zwischen Spielhalle und Simulation

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 60,- DM

80%



Grafik	80%
Sound	77%
Steuerung	80%
Motivation	82%

Ganz persönlich



Manfred

auch zu bremsen. Das bringt mich auf eine interessante Frage: Wann (er-)findet endlich ein Lenk-
radhersteller das dritte Pedal?

Der knifflige Simulationsmodus und die zahlreichen Tuningmöglichkeiten am Auto halten Rennprofi bei der Stange. Seit ich mir die Kupplung auf das linke Pedal gelegt habe, ist das Fahrgefühl wirklich sehr realistisch. Da mußte ich es mir erst abgewöhnen, nach alter Automatiksitte mit demselben Fuß



Jack

veau von Genregroßen aus den Reihen „Test Drive“ oder „Need for Speed“ liegt, dann wegen des sehr motivierenden Karrieremodus.

Auch Sonntagsfahrer wie ich reiten gerne ein paar Runden auf der Schlange: Ist der Realismus im Optionsmenü erst mal heruntergeregt, läßt sich die Viper lammfromm über die abwechslungsreichen Rundkurse jagen – kuppeln und schalten soll gefälligst der Rechner. Wenn der Arcade-Spaß dennoch über dem Ni-

Datenträger	1 CD, 5 oder 70 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 24 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 800 x 600 Pixel, alle gängigen 3D-Beschleuniger werden unterstützt (3Dfx-Modelle direkt)
Sound	alle zu Windows 95/98 kompatiblen Karten für Musik und Soundeffekte
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 Spieler im Netzwerk
Online-Info	http://www.sierra.de

S.C.A.R.S.



Die Boliden der „Super Computer Animal Racing Simulation“ sind der Tierwelt entliehen. Da gibt es elefantös robuste Vehikel ebenso wie wendige Karossen im Hai-fisch-Design – die Unterschiede bei Beschleunigung, Tempo, Grip, Panzerung und Bewaffnung sind wortwörtlich unübersehbar. Gefahren wird zunächst auf zwei eher faden Standardkursen, was auch für Training, Ghost-Rennen und Duell am horizontal geteilten Bildschirm gilt. Die sieben interessanteren Extrapisten (Gletscher, Canon, Megacity usw.) und vier Bonusfahrzeuge werden erst nach regelmäßigen Siegen zugänglich. Den Motivationsturbo halten bis zu sieben ausgewogen agierende Computergegner unter Druck, aber auch die Features wissen zu gefallen. Ob Punkteboni für besonders aggressive oder defensive Manöver, Rennen am spiegelverkehrten Kurs oder Replay-Modus, es fehlt an nichts. Erst recht nicht an Waffen: Sprengsätze, Raketen, Haftminen, Magneten und fünf weitere Extras beleben den Kampf um Positionen. Auch das Streckendesign mit Brücken, Abkürzungen und Gabelungen ist eine Schau, doch bei der Grenze zwischen Piste und Pampa wurde gepatzt. Wenn man nämlich knapp am Straßenrand entlanggräubert, drohen unsichtbare Barrieren, mit dem Verlust wertvoller Sekunden-

bruchteile. Ebenfalls ärgerlich, wie schlecht die spektakulären Senken und Steigungen zur Geltung kommen: Ob Cockpit- oder Hinterbordkamera, die Fahrzeuge scheinen wie angeklebt auf der Piste zu haften.

Wir sprengen den Weg frei!

Schade, daß noch ein paar Details den Aufstieg in die Topliga des Genres verhindern. Beispielsweise ist die Namens eingabe nur per Pad möglich, das zudem auf drei vorgefertigte Button-Konfigurationen fixiert bleibt. Außerdem fehlt ein Netzwerkmodus, soll aber per Patch nachgereicht werden. Trotzdem: S.C.A.R.S. ist ein rasanter und erstaunlich tiefschichtiger 3D-Arcaderacer mit genialem Sound – die satt röhrenden Motoren und die kernige Begleitmusik bringen jede Box zum Glühen! (rl)



Am Splitscreen leidet die Übersicht und damit auch der Spaß am Duell

Wenn es in der Formel 1 zu Remplern kommt, dann ist das nicht unsportlich, sondern zukunftsweisend: Laut Ubi Soft werden im Jahr 3000 bewaffnete Straßenrüpkel am Steuer der motorisierten Königsklasse sitzen.



Nur mit 3D-Beschleuniger stimmen Optik und Tempo



Der Kampf gegen den „Ghost“ der eigenen Bestleistung

S.C.A.R.S. (Vivid Image/Ubi Soft)

Brachiales Arcaderacing mit Witz und Tempo

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
4 Stufen
ca. 99,- DM

77%



Grafik 78%
Sound 87%
Steuerung 72%
Motivation 79%

Datenträger	1 CD, ab 45 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel, Voodoo- oder Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	Mono und Stereo, Musik und Effekte getrennt regelbar, 11 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Lenkrad, Stick und Pad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler am Splitscreen, Netzwerk-Patch folgt
Online-Info	http://www.ubisoft.de

SPOT AN!

WILLKOMMEN IN DER SIEDLER III - WELT!

DIE SIEDLER III

Produktinfo 015

Bauen Sie eine komplette Wirtschaft auf, errichten Sie begehbare Türme und Burgen, und lassen Sie Ihre Siedler auf Fähren und Handelsschiffen an Bord gehen!

Errichten Sie Tempel und Pyramiden, und stimmen Sie Ihre Götter mit ausreichend großen Opfergaben gnädig!



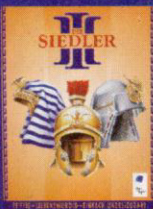
Genießen Sie die aufwendig in 3D modellierte Grafik, und lassen Sie sich von über 12 Minuten hochwertigem Zeichentrick durch die Story führen!

Spielen Sie DIE SIEDLER III auf Ihrem PC oder treten Sie im Internet gegen Siedler-Fans aus der ganzen Welt an!

Jetzt auf PC CD-ROM!

Weitere Informationen im Internet unter www.siedler3.de

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08 4 50 29-29



Einmal Hölle und zurück

Programmintern sind bereits 60 Jahre ins Land gezogen, als sich mit Soulblighter ein Untergebener des im Vorgänger verschiedenen Oberschlimmlings Balor zur Macht aufschwingt. In fünf Spielstufen und über 25 Missionen hinweg soll der Feldherr vor dem Monitor den dämonischen Emporkömmling zurück in die Hölle schicken. Dazu müssen Gefangene befreit und VIPs zu Treffpunkten eskortiert werden, man organisiert die Flucht aus einem Gefangenenlager oder die Einäscherung einer strategisch wichtigen Brücke. Bis zum Endkampf gegen Soulblighter höchstpersönlich herrscht somit zumindest an Abwechslung kein Mangel.

myth II

SOULBLIGHTER

Als uns das Bungie-Team aus Chicago vor gut einem Jahr erstmals an die 3D-Echtzeitfront rief, war das Echo nicht allzu laut: 71 Prozent kassierte Myth im Dezember 1997. Unverständlich also, warum sich die Verbesserungen am Nachfolger in derart bescheidenen Grenzen halten.



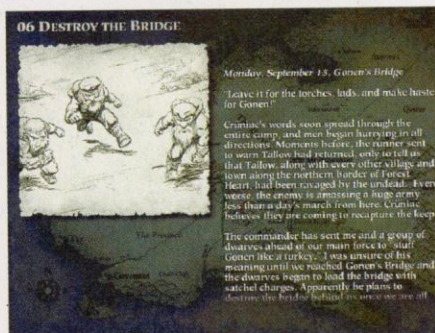
Über 25 Abschnitte hinweg kämpfen Menschen und Zwerge gegen elf verschiedene Ausgeburtungen der Hölle, teils auch innerhalb von Gebäuden

Die Truppen

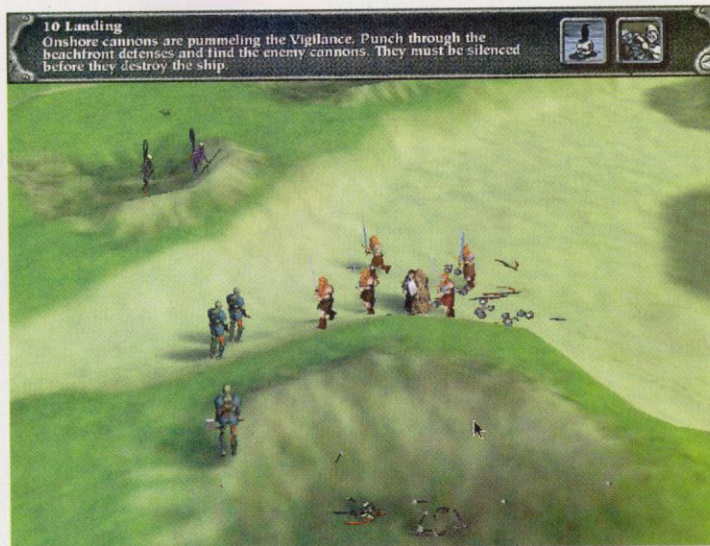
Wie beim Vorgänger wird auf Ressourcenmanagement und Gebäudebau konsequent verzichtet, es stehen die reinen Gefechte im Vordergrund. Entsprechend groß ist die Auswahl an Kämpfern: Auf Seiten der geknechteten Menschen und Zwerge ziehen etwa (jeweils nur limitiert vorrätige) Schwertkämpfer, Bogenschützen, Heiler sowie Wichte mit Brandsätzen und Mörsern in die Schlacht. Das Böse antwortet mit elf verschiedenen Kreaturen, darunter fliegende Speerwerfer, Säbelkrieger, Untote, Hexen und Schwarzmagier. Daneben tummeln sich auf den Schlachtfeldern noch unparteiische, aber deshalb nicht minder angriffs-lustige Riesenspinnen und Kampf-giganten.

Pro & Kontra

- 25 abwechslungsreiche Solo-Missionen
- 14 Multiplayer-Karten für 12 Spielmodi
- integrierter Leveleditor
- rotier- und zoombares 3D-Terrain mit Fog-of-War und True-Line-of-Sight
- 5 Spielstufen
- unübersichtliche Kameraführung
- hakelige Steuerung
- Bitmap-Objekte nicht optimal integriert



Das karge Missionsbriefing: eine Grafik mit Scrolltext, der auch vorgelesen wird



Die jeweils letzte Schlacht kann gespeichert und per Replay-Funktion nachträglich analysiert werden



Das Kommando

...über die Streitkräfte erfolgt genrekonform. Einzelnen und von der Maus im Zugrahmen gebündelt, lassen sich die Einheiten zu Angriff, Verteidigung, Patrouille oder einem Stellungswechsel anhand zuvor gesetzter Wegpunkte verdonnern. Auf der von Kriegsnebel verschleierte Karte herrschen dabei dank True-Line-of-Sight realistische Sichtverhältnisse. Entsprechend entscheiden die zehn möglichen Formationen wie Linie, Keil oder Kreis ebenso mit über Sieg oder Niederlage wie die richtige Truppenanordnung: Klingenträger gehören in die vorderste Front, schlecht gepanzerte Bogenschützen und Zwerge mit Brandbomben ins zweite Glied.

Leider fällt die taktische Feinarbeit schwer, denn die Steuerung ist weit vom seit „Command & Conquer“ oder „Warcraft“ gewohnten Komfort entfernt. Im Eifer des Gefechts lassen sich einzelne Truppenteile kaum gezielt kontrollieren, vor allem die Barbaren neigen zu überschnellen Ausfällen. Und weil die 3D-Karte zwecks Übersicht auch noch gescrollt, gedreht und gezoomt werden muß, ist das Chaos quasi schon vorprogrammiert.



Spurensuche: Auf Schnee und Sand hinterlassen Freund und Feind leicht aufspürbare Fährten

Präsentation und Online-Gaming

Soundeffekte, Rückmeldungen und Musikstücke – die Beschallung ist ganz passabel. Das denkt man auf den ersten Blick auch von der Grafik, doch bald schon stechen da Schnitzer ins Auge. Wenn man das mit Erhebungen und Gewässern durchzogene Polygonterrain etwa (stufenlos) rotiert, drehen sich die Bitmap-Bäume nicht mit, was ziemlich doof aussieht. Und wer mit seinen Leuten mittels Zoom auf Tuchfühlung geht, wird mit verwaschenen Texturen bestraft.

Rundum lobenswert hingegen die Multiplayer-Unterstützung: Bis zu 16 Spieler dürfen gleich in einem Dutzend Varianten gegeneinander antreten. Da sind eher gewöhnliche Modi wie „Last Man on the Hill“ (der letzte Überlebende gewinnt) ebenso darunter wie das strategisch anspruchsvolle „Assassin“ (eine ganz bestimmte Figur des Gegners muß eliminiert werden) oder die originelle „Stampede“ (wer treibt eine Schafherde schneller zum Ausgang?). Und wenn alle mit den gleichen Fallstricken der Steuerung zu kämpfen haben, überwiegt auch klar die Lust den Frust. (rf)



Rückt man den Einheiten per Zoomfunktion auf den Pelz, wirken die Bitmap-Krieger stets etwas verwaschen

Ganz persönlich

Also noch mal: Die Bogenschützen nach hinten, einige Schwertkämpfer davor... Mist, wo rennen die Kerle denn jetzt schon wieder hin? Myth 2 könnte so ein schönes Game sein, wäre ein Sack voller Flöhe nicht manchmal einfacher zu hüten als die hiesigen Truppen! So richtig gefallen konnte mir das Spiel um freie Schußlinien und korrekte Kampfformationen daher nur im Netz gegen Gleichgesinnte – als Einzelkämpfer überzog der Neid auf den CPU-General, der ohne die vertrackte Steuerung klarkommt.



Jack



Myth 2 (Bungie/GT Interactive)

Abwechslungsreiche 3D-Echtzeitstrategie mit schwacher Steuerung und starkem Multiplayer-Part

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

Solo	Multi
69%	75%
74%	74%
72%	72%
59%	63%
68%	77%
	Grafik
	Sound
	Steuerung
	Motivation

Datenträger	1 CD, 88 oder 445 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM (besser P200 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D- und Voodoo-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Rückmeldungen und Effekte nicht getrennt regelbar, Musik
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 16 Spieler in 12 Modi auf 14 Extrakarten über LAN oder bungie.net
Online-Info	http://www.bungie.com

ENEMY INFESTATION

Ripley läßt grüßen: Micro Forte schickt Echtzeitstrategen ins Gefecht gegen fiese Aliens. Was mußten sich die Biester auch ausgerechnet die terranische Kolonie auf dem Planeten Redavi als Brutstätte ausgucken?



Bombardment in: 9:49

Die Alien-Königin sorgt fleißig für Nachwuchs

Der Befreiungskampf erstreckt sich über 27 abwechslungsreiche Einsätze, die man solo oder im Team absolvieren kann; dazu kommen zehn spezielle Multiplayer-Missionen. Der Schwierigkeitsgrad steigt zügig an, besonders in den Aufträgen mit Zeitlimit: Da müssen etwa verschollene Kolonisten vor dem anstehenden Bombardement aufgestöbert und zur Landezone geschleppt werden. Wer davor nicht mit dem Tutorial trainiert hat, wird also seine liebe Not mit den komplexen Aktionsmöglichkeiten der Untergebenen haben.

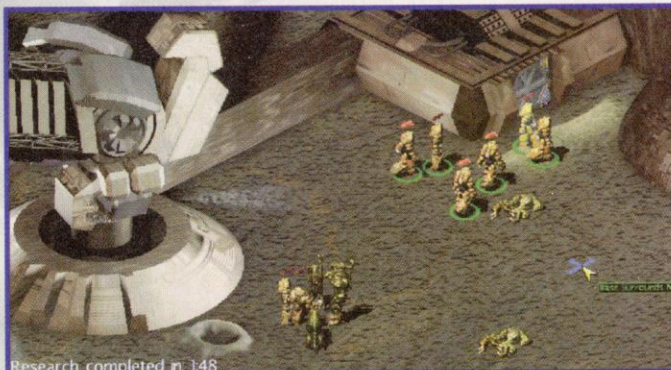
Die Befehlsempfänger verfügen je nach Beruf über unterschiedliche Fähigkeiten. Soldaten sind fürs Grobe zuständig, Ärzte spritzen Bewußtlose wieder fit, Physiker verbessern Waffen (dazu zählen kurioserweise auch Fernbedienungen oder Haarspray) und dergleichen mehr. Wenn der Mann an der Maus da nicht die richtige

Order im richtigen Moment verklick(ert), enden seine Mannen schnell als Alienfutter – stupide Haudraufs haben wenig Chancen, nur gewiefte Taktiker überle-

Mit Haarspray, Fernbedienung und Feuerlöscher auf Alienjagd

ben. Das zugegeben mühselige Anweisen der Techniker, bestimmte Türen zu versiegeln, verhindert beispielsweise Überraschungsangriffe seitens der enorm clever agierenden Eindringlinge. Und auch der Befehl zum Verstecken oder Fliehen kann mal Leben retten.

Die Isografik der verzweigten Anlagen mag zwar nur mittelpfächtig sein, besticht aber durch Details. Trotz Karte ist bisweilen allerdings schwer ersichtlich, in welche Räume man wie am schnellsten kommt. Für gruselige Atmosphäre sorgen dafür coole Animationen (gebärende Königin)



Research completed in: 1:48

Gebäude sollten die Kammerjäger nur in Schutzanzügen verlassen

und feine Effekte wie nahezu unsichtbare Aliens mit Predator-Tarnung. Nicht zu vergessen die spannungssteigernde Musik, das furchterregende Gebrüll der Invasoren und die hektisch-panischen Statements der Verteidiger.

Kurzum, Enemy Infestation bietet versierten Echtzeitstrategen packende Unterhaltung. Genre-Neulinge hingegen können am hohen Schwierigkeitsgrad und der teils fummeligen Steuerung rasch verzweifeln. (st)

Enemy Infestation (Micro Forte/Take 2)

Alienhatz für nervenstarke Echtzeitstrategen

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Geübte
ca. 89,- DM

72%



Grafik 72%
Sound 79%
Steuerung 68%
Motivation 74%

Nickerchen in den medizinischen Abteilungen bringen verbrauchte Lebensenergie zurück



Datenträger	1 CD, 22 bis 300 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P233 MMX empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Netzwerk oder (Null-)Modem
Online-Info	http://www.enemyinfestation.com

ARI GAMES

HANSE 1480

Das Vermächtnis



FUGGER-FÜCHSE AUFGEPASST !!!

Produktinfo 017



ARI DATA CD GmbH - Germany
Hans-Böckler-Straße 13 · D-47877 Willich
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0
Fax: +49 (0) 2154-9476-42
Internet: <http://www.ari-data.de>
e-mail: aricdrom@aol.com

49,95

unverbindliche Preisempfehlung

Die historische Wirtschafts-
simulation von ARI-Games
mit toller Grafik für 1-4 Spieler
Jetzt erhältlich !



DOMINANT SPECIES

Mit der SWAT-Simulation nach Tom Clancys Thriller „Rainbow Six“ gelang Red Storm vor drei Ausgaben beinahe ein Hit – mit diesem Spiel für strategische Aliens sind sie so weit von solchen Ehren entfernt wie die Erde vom Polarstern.

Das ebenso kurze wie grobkörnige Renderintro offenbart die Hintergründe des Konflikts: Jahrhundertlang kämpften die Mindlords untereinander um den Rohstoff Anima, doch das Auftauchen terranischer Raumschiffe eint den Planeten Mur gegen die neue Bedrohung. Der Spieler soll nun als Aliengeneral eine Kampagne mit 20 Einsätzen absolvieren – Solomissionen sucht man genauso vergebens wie die Möglichkeit zum Seitenwechsel. Die ersten drei Aufträge dienen der Einführung in die Echtzeitstrategie. Doch die hat hier Genrekennern nichts Neues zu bieten: Ähnlich wie bei „Starcraft“ beginnt man jeden Feldzug mit einem Hauptnest, in dem zunächst nur schwächliche Drohnen gezeugt werden. Die Untertanen müssen dann von einer benachbarten Quelle das gute Anima abpumpen, damit Brutplätze und Upgrade-Nester errichtet werden können. Dort lassen sich schließlich 27 verschiedene Kreaturen wie Klauenschwinger, Rammbestie oder Langhorn züchten. Das Bestiarium wird dann einzeln oder im Gruppenrahmen zu Stellungswechsel, Patrouille, Objektschutz oder Angriff verdonnert.

Leider ist die zähe Steuerung per Maus und Keyboard auf Seiten der Gegner, zudem fehlt es dem 3D-Terrain an Details und Übersicht. So lässt sich die schwenk- und zoombare Kamera zwar beliebig zwischen Verfolger- und Freiflugmodus umschalten, doch an den neuralgischen Punkten des Geschehens landet man dennoch nicht schnell genug. Da können Tag/Nachtwechsel nebst



Die ersten drei Missionen der einzigen Kampagne dienen der Einführung, der Schwierigkeitsgrad ist allerdings schon hier beachtlich

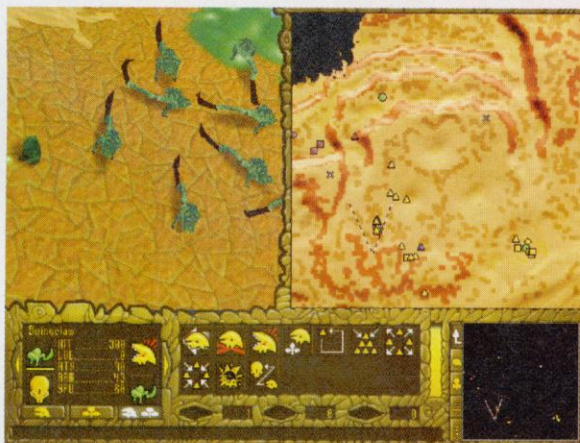


Das Renderintro: Mit den Terranern kommt der Krieg



Aliens an die Front!

ganz netten Lichteffekten natürlich nur noch Makulatur sein. Zumal die Soundbegleitung sehr mittelmäßig und das Gameplay geradezu einschläfernd ist. Am Ende dominiert bei dieser Spezies trotz des eingebauten Schlachteneditors schlicht und ergreifend die Langeweile. (rf)



Die einblendbare Übersichtskarte lässt sich beklicken, überlagert das Spielgeschehen jedoch zu stark

Dominant Species (Red Storm Entertainment)

Uninspirierte Echtzeitstrategie um 3D-Aliens

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 99,- DM

43%



Grafik	59%
Sound	55%
Steuerung	46%
Motivation	38%

Datenträger	1 CD, 100 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 3D-Karte (ohne: P200), 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 oder 640 x 480 Pixel, unterstützt Direct3D und Voodoo-Karten
Sound	Musik und Effekte (inkl. Sprachausgabe) getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 4 via LAN oder Internet
Online-Info	http://www.redstorm.com



Sammeln, aufbauen, überrennen: Mit solch simplem Gameplay haben die Entwickler von Mythos („X-Com“) nichts am Programmcode. Hier verpassen sie der siechen Echtzeitstrategie eine Frischbyte-Kur mit Rollenspielpackung.

Als frischgebackener Zauberlehrling kehrt der Spieler zum Haus seines Onkels zurück, doch statt Lucan erwartet ihn das Chaos: Der berühmte Magier scheint entführt worden zu sein. Per Ballon startet eine Rettungsaktion, die zunächst mit einer Bruchlandung endet...

Mit dem Absturz endet das Renderintro, und das Programm blendet auf die isometrische Spielgrafik über. Hier übernimmt ein sprechender Rabe die Funktion eines Tutorials; in der einfachsten der drei Schwierigkeitsstufen hilft er auch bei Rätseln weiter. Aufträge wie die Befreiung von Gefangenen, ein Inventar sowie auf die Kampfwerte zu verteilende Erfahrungspunkte lassen Strategen stutzen: Mana entpuppt sich als gut spielbarer Echtzeitcocktail, dessen Rolli-Elemente höchst belebend wirken!

Die Praxis stellt denn auch Hardcore-Feldherren zufrieden. Da gibt es die genretypische Maussteuerung mit Zugrahmen sowie eine Iconleiste für Befehlsvergabe und Anwahl von 63 ausbaufähigen Zaubersprüchen. Via Spell werden dann u.a. 21 verschiedene Kreaturen von der Fledermaus bis zum Zombie erschaffen. Für derlei Hexereien muß man neuralgische Punkte im Terrain besetzen, von denen die Hauptenergie, das titelgebende Mana, abgezapft wird.

Das ausgeklügelte Leveldesign verlangt taktische Raffinesse, Kritik gibt es für die zu kleine Übersichtskarte und die teils unübersichtlichen Kämpfe. Andererseits verhalten sich die CPU-Gegner in den 36 Fan-



Die Dialoge mit Verbündeten oder Hauptgegnern laufen automatisch ab



tasy-Reichen alles andere als stereotyp, wodurch es an Abwechslung nie mangelt.

Das gilt auch für die drei Grafikwelten mit keltischem, altgriechischem bzw. schwarzmagischem Ambiente. Stets sind die Umgebungen detailliert ausgearbeitet und bieten eine explosive

Palette an Spezialeffekten. Atmosphärische Klänge vom Afro-Celt Sound System runden das gelungene Spiel ab. (mt)

Magischer Cocktail, der süchtig macht



Ehe man einen solchen Meteorhagel beschwört, sollten die eigenen Kreaturen in Sicherheit gebracht werden



Jeder magische Gegenstand birgt drei potentielle Zaubereffekte – in diesem Screen wird vor jeder Mission die Wirkung festgelegt



Mana – Der Weg der schwarzen Macht (Mythos/Virgin)

Echtzeitstrategie mit hohem Unterhaltungswert durch Rollenspielelemente

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 90,- DM

81%



Grafik	79%
Sound	82%
Steuerung	80%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 100, 185 oder 280 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 oder 800 x 600 Pixel
Sound	11 Audiotracks, Musik u. Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Modem, LAN oder Internet
Online-Info	http://www.mythosgames.com



Aufbauen & Forschen

Published by

<http://www.jowood.at>

Developed by

<http://www.neo.at>

Ab März 1999 im Handel

Exklusivvertrieb
 Österreich & Schweiz

<http://www.dynamic.at>

Exklusivvertrieb Deutschland

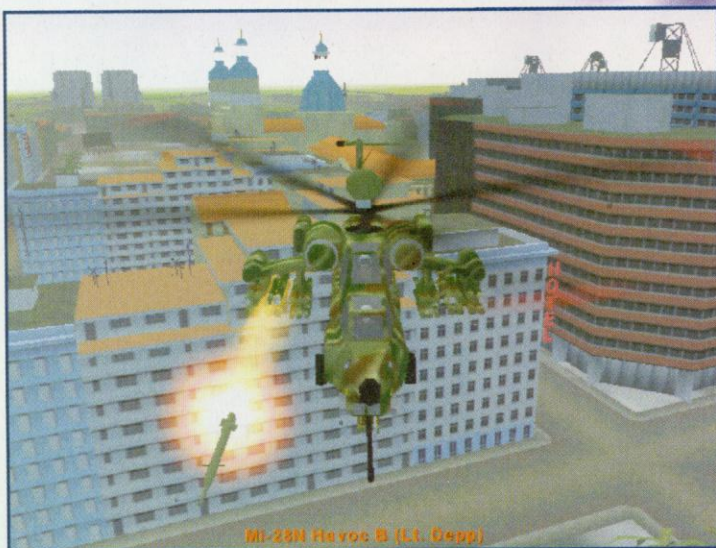
 INFOGRAMES
 DEUTSCHLAND
<http://www.infogrames.de>

die VÖLKER



Entdecken Kämpfen

Ein Spiel wider die Einsamkeit des Helikopterpiloten: Diese Flugsimulation setzt nicht nur stark auf Teamwork, sondern präsentiert mit dem russischen Mil-28 Havoc auch einen gleichwertigen Gegner für den schon so oft versofteten AH-64 Apache aus amerikanischer Produktion.



Selbst bei der Bewaffnung herrscht Chancengleichheit: Was die Hellfire-Missile für den Apache, das ist die Ataka für den Havoc

Seit Jahren bevölkern ganze Apachenstämme den PC-Himmel; andere Kampfhubschrauber dienen zumeist nur als Kanonenfutter – „Hind“ von Digital Integration und Nova-Logics „Comanche“-Serie, insbesondere mit dem Duell „Werewolf vs. Comanche 2.0“ sind die Ausnahmen dieser Regel. Und auch bei Empire herrscht nun Gleichberechtigung zwischen Militaria aus westlicher und östlicher Produktion: In vier umfangreichen Kampagnen (u.a. auf Kuba und in Ostasien) können die beiden Titelhelis nach Wahl eingesetzt werden.

Ebenbürtige Gegner

West

AH-64D Apache Longbow



Die Longbow-Variante des klassischen US-Kampfhubschraubers verfügt über ein Millimeterwellen-Radar und speziell dafür ausgelegte Hellfire-Raketen

F-16 Falcon



Ursprünglich als US-Kampfflieger für Tageinsätze konzipiert, entwickelte sich der Jet innerhalb von 15 Jahren zu einem Exportschlager in 18 Länder

A-10 Thunderbolt



Dank ihrer 30mm-Kanone und der 11 Waffenträger eignet sich die Maschine mit dem Spitznamen „Warzenschwein“ besonders zum Einsatz gegen Panzer

M1A2 Abrams



Der schwere Kampfpanser bildet seit Jahren das Rückgrat der amerikanischen Streitkräfte: 1.500 PS machen den Stahlkoloß immerhin gut 72 km/h schnell

Ost

Mil-28N Havoc B



Die aktuelle N-Variante des seit 1980 entwickelten Angriffshubschraubers unterscheidet sich durch Nacht- und Allwetterkapazität vom Standardmodell

SU-33 Flanker



Der etwas größere Nachfolger der SU-27 mit seiner enormen Wendigkeit bei hoher Bombenlast gilt derzeit als das weltweit führende Mehrzweckkampfflugzeug

SU-25 Frogfoot



Seit 1978 verrichtet das „Froschbein“ in der russischen Armee seinen Dienst und kann bis zu 16 Panzerabwehrraketen tragen – ein wahrer Tank-Killer

T-80



Die Weiterentwicklung des T-64 wartet mit verstärkter Panzerung und einem voll stabilisierten Hauptgeschütz auf. Sie wurde 1989 erstmals in Rußland gesichtet

Dynamik für Sieger: der Kampagnenverlauf

Sobald man sich für einen der Chopper und damit auch für eine kriegführende Seite entschieden hat, geht es ohne Umschweife in actionreiche Luftschlachten, richtig? Falsch! Wie in einem realen Konflikt erfolgt zu Beginn eine Abtastphase der Widersacher. Für den Spieler bedeutet dies, daß zunächst lediglich Aufklärungs- und Patrouillenflüge unternommen werden können. Erst wenn man diese hinter sich gebracht hat, darf die Einheit auf einen anderen Stützpunkt verlegt, eine anfliegende Feindstaffel unschädlich gemacht oder eine ähnlich defensiv orientierte Mission angegangen werden. Die für Helikopter typische Jagd auf Panzer („Tank Buster“) folgt, sobald die Situation zu einem echten Bodenkrieg eskaliert ist – und das kann wegen des dynamischen Kampagnenverlaufs auf Basis der Erfolgsfolge des Spielers schon mal dauern.

So richtig schnell geht es hier nur im Netzwerkmodus zur Sache. Vernetzte Piloten erhalten dabei aber nicht nur die Möglichkeit zum obligatorischen Deathmatch, sondern dürfen auch gemeinsam bzw. gegeneinander eine komplette Kampagne absolvieren. Dazu gesellen sich kleinere Multiplayer-Wettbewerbe wie z.B. die Panzerjagd um Punkte innerhalb eines Zeitlimits.

Details für Kenner: die Präsentation

Zwar gehen Apache und Havoc ohne einen Direct3D-Grafikbeschleuniger erst gar nicht an den Start, doch dafür sorgt die durchweg äußerst detaillierte Gestaltung der Boden- und Lufteinheiten zusammen mit hübschen Wettereffekten für offene Münder. Etwas enttäuschend ist dagegen die eher schmucklose Landschaftsgrafik – und daß die schicken Feindfahrzeuge nur selten in Sichtweite des Piloten kommen. Der kann seinen Gegnern auch bloß selten zwischen Hügeln auflauern, sondern wird zumeist einfach in Bodennähe schweben und auf das Beste hoffen.

Überhaupt ist das Missionsdesign nicht die Schokoladenseite dieser Simulation: Die beiden Offensiv-Vögel sind eben auch in der Realität auf das Suchen und Zerstören spezialisiert. Wenn dies während des Spiels kaum unangenehm auffällt, dann wegen der ständig wechselnden taktischen Gegebenheiten. Und die Funksprüche sind hier mal wirklich gelungen, besonders der russische Co-Pilot ist einfach köstlich! (mz)



Für Anfänger stehen einige Hilfsfunktionen bereit, darunter der automatische Abwurf von Täuschkörpern



Auf der Übersichtskarte sind die letzten bekannten Positionen aller Einheiten zu finden



Auch Starts und Landungen auf Helikopterträgern gehören zum Arbeitspensum der Kampfpiloten

Apache Havoc (Razorworks/Empire)

Heli-Doppelpack in dynamischen Kampagnen mit detaillierter Umgebung

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,- DM

82%



Grafik	82%
Sound	84%
Steuerung	80%
Motivation	82%

Ganz persönlich



Markus

Ab und zu zocke ich zwar gern mal einen Flug, zum harten Kern der Simulanten zähle ich mich deswegen aber nicht. Bloß scheint Apache Havoc eher für diese Zielgruppe gedacht zu sein: Zu Beginn jeder Kampagne eine Dreiviertelstunde lang ständig neu auftauchende Wegpunkte abklappern zu müssen, mag vielleicht realistisch sein, spannend ist das nicht. Wer über den Wolken vorwiegend Action sucht, findet sie also eher im Budgethangar – da wo die „Comanches“ parken.

Wenn Markus Action will, dann soll er doch mit Lara Gassi gehen – als Simulationsfan wird man von Apache Havoc nicht enttäuscht: Viel zu selten sind die Missionen einer Kampagne so realistisch miteinander verknüpft wie hier. Mal ganz abgesehen davon, daß endlich Rollen und ähnlich spektakuläre Kampfmanöver möglich sind. Und wenn die Bodentruppen einer Flugsim besser aussehen als in sämtlichen Panzerspielen, muß man dann nicht einfach begeistert sein? Wer hat überhaupt Markus gefragt?

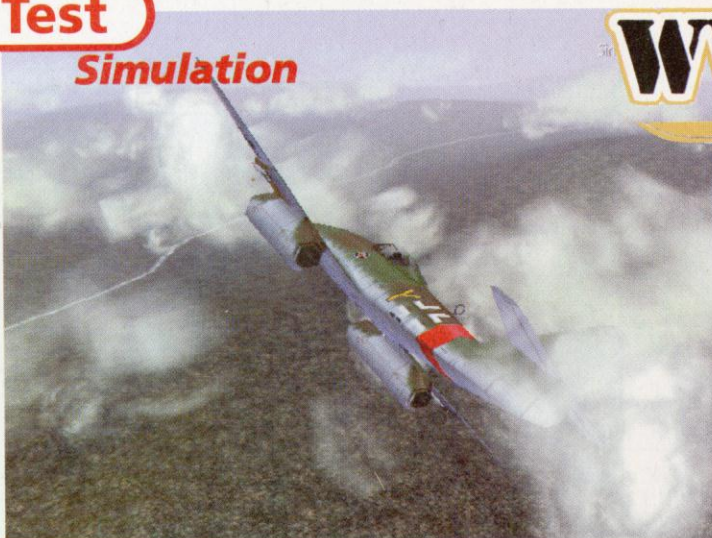


Jack

Datenträger	1 CD, ab 100 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	3D-Sound, Effekte, Musik und Sprachausgabe einzeln abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pedale und Schubregler (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet als Team und gegeneinander
Online-Info	http://www.empire.co.uk



Kann man eine Flugsimulation zur Ardennen-Offensive eines modernen Jets vergleichen? Wir haben es versucht. neu bzw. Jane's gegen...



Die 3D-Schäffchenwolken setzen einen leistungsstarken Rechner voraus, sind jedoch abschaltbar

Die letzten Jahre galten Flugsimulationen eher als Nischenprodukte, jetzt ist das anspruchsvolle Genre plötzlich wieder salonfähig geworden – gerade vor historischem Hintergrund, wie neuere Spiele von „European Air War“ bis zu Microsofts „Combat Flight Simulator“ beweisen. Doch wenn es um akkurate Versoftungen kriegerischer Hardware geht, ist der durch einschlägige Lexika vorbelastete Hersteller Jane's traditionell erste Wahl. Auf alliierter Seite stehen hier drei Maschinen zur Auswahl, auf deutscher sogar vier – darunter der legendäre Düsenjet

Die hübschesten Wolken, seit es Flugsimulationen gibt

Messerschmitt Me-262. Die Vögel heben zu einer Kampagne pro Kriegspartei oder Netzwerkgefechten mit bis zu 16 Spielern ab; außerdem bietet der Internet-Server von Jane's noch virtuelle Fluggebiete für jeweils maximal 30 Piloten. Das Flugmodell ist in jedem Fall akkurat, die Steuerung geht locker von der Hand. Allein die Grafik hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck: Da teilen sich detailliert texturierte Flieger den Luftraum mit extrem schicken 3D-Wolken, die in dieser Form ihresgleichen suchen. Und auch die schwenkbaren Cockpits wissen zu gefallen. Doch am Erdboden dominiert grafi-

sche Langeweile, weil bei der Gestaltung auf die Verwendung von Luftaufnahmen verzichtet wurde. Für Stimmung und Atmosphäre ist eher der orchestrale Soundtrack zuständig, welcher sich der Spielsituation anpaßt. Und auch die Option, den Funkverkehr der Alliierten im englischen Original oder in einer deutschen Übersetzung mitzuhören, fanden wir klasse. Kurzum, World War 2 Fighters ist ein stimmiges Produkt für historisch interessierte PC-Flieger, über dessen optische Schwächen in Bodennähe man hinwegsehen kann bzw. muß.



Getroffene Maschinen wie diese FW 190A-8 zerfallen noch in der Luft in ihre Einzelteile



Interessant: Das virtuelle Cockpit (hier eine Me 262A-1a) läßt sich auch außerhalb des Fliegers plazieren!

Damals in den Ardennen

Am 16. Dezember 1944 startete die deutsche Wehrmacht einen letzten Versuch, den Vormarsch der Alliierten an der Westfront doch noch zu stoppen: In den frühen Morgenstunden griffen **Panzerverbände** die alliierten Truppen in den belgischen Ardennen an. Nach spärlichen Anfangserfolgen scheiterte die Offensive an unzureichender Luftunterstützung.



World War 2 Fighters (Jane's/Electronic Arts)

Flugsimulation zur Ardennen-Offensive

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 90,- DM

82%



Grafik 79%
Sound 82%
Steuerung 80%
Motivation 84%

Datenträger	2 CDs, 40 bis 255 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt (Voodoo-Karten direkt)
Sound	Die Begleitmusik paßt sich der Spielsituation an
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 16 Spieler im Netzwerk, maximal 30 pro Arena am Internet-Server von Jane's
Online-Info	http://www.janescombat.net

FALCON 4.0

Test

Simulation

Ultra High-Tech

Die Offensive des Jahres 1944 überhaupt mit der das Experiment gewagt und lassen alt gegen die Microprose antreten.

„Bingo! Bingo!“ ruft mir der Bordcomputer mit weiblicher Stimme zu. Hat die Frau etwa sechs Richtige im Lotto errechnet? Als dann noch „Master Caution“ aufleuchtet, muß ich die bittere Wahrheit erkennen: Sparsamer Umgang mit dem Nachbrenner und genaues Studium der rund 700 Handbuchseiten können Leben retten. Microprose simuliert die F-16 nämlich derart detailliert, daß nahezu alle Schalter im interaktiven Cockpit auch tatsächlich funktionieren und die Tastatur gar zwei- bis dreifach belegt ist.

Realismus, der Staub aufwirbelt

Um sich mit dem hochrealistischen Flugmodell vertraut zu machen, dürfen 31 Trainingseinsätze (von der ILS-Landung bis zu Luftkampfmanövern) absolviert werden. Anschließend entscheidet man sich bei fetziger Musikbegleitung für eine Schnellstartmission, ein Netzwerkgefecht oder einen von drei Feldzügen. Die Kampagnen behandeln samt und sonders einen fiktiven Korea-Konflikt und berücksichtigen in ihrer Struktur die Erfolge bzw. Fehlschläge des Spielers. Grafisch ist Falcon 4.0 ganz auf der Höhe der Zeit: Wer im Tiefflug über die hübsch

texturierte Landschaft brettet, kann in der frei dreh- und zoombaren Außenansicht verfolgen, wie seine F-16 Staub aufwirbelt. Lediglich die zweidimensionale Wolkendecke kann nicht recht überzeugen, sie muß im Realismusmenü übrigens erst explizit zugeschaltet werden. Daß der Bordcomputer weiters im Tiefflug zum „Hochziehen“ rät, statt das englische „Pull up!“ zu verkünden, dürfte bloß Authentizitäts-Puristen stören. Allerdings ist die Simulation für just diese Zielgruppe gemacht, denn Einsteiger können selbst am optional vereinfachten Flugmodell verzweifeln. (mh)



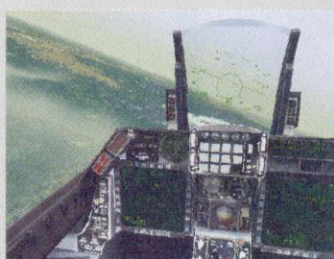
Selbst in niedriger Flughöhe pixeln die aus Luftaufnahmen erstellten Bodentexturen kaum auf



Der Newsticker versorgt den Spieler mit den neuesten Infos über den dynamischen Konfliktverlauf

Ein Flugzeug, zwei Cockpits

Beinahe alle Schalter im **Standardcockpit** haben eine Funktion, die Perspektive kann stufenweise gewechselt werden. Hier ist Bedienung per Maus möglich, aber im Eifer der Gefechte nicht ratsam. Das **virtuelle Cockpit** ist stufenlos schwenkbar (etwa per Coolie Hat) und überzeugt durch Rundumsicht; die komplette Instrumentierung kann jedoch ausschließlich mit der Tastatur bedient werden.



Falcon 4.0
(Microprose)

Die F-16 in einer Top-Sim für Profis

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Profis
Preis: ca. 100,- DM

88%



Grafik 85%
Sound 80%
Steuerung 85%
Motivation 92%

Datenträger	1 CD, 117 bis 545 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt (Voodoo-Karten direkt)
Sound	Effekte für Funkverkehr, Triebwerk usw. getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 16 per Netzwerk, Dutzende am Falcon-Server im Internet
Online-Info	http://www.microprose.com

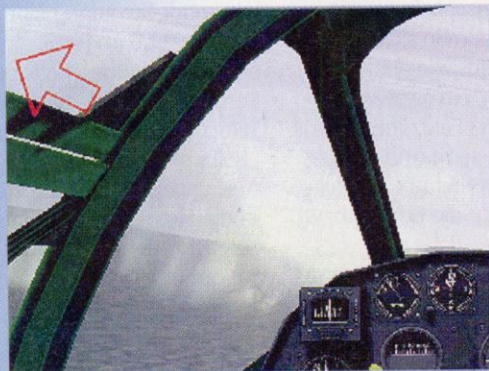
Historische Genauigkeit und Authentizität des Flugmodells sind nur eine Seite der Medaille, die andere ist der schiere Spaß am Spiel. Was macht nun in der Praxis mehr Laune: Handarbeit in WW2-Maschinen oder High-Tech im Cockpit der F-16? Eine Frage des persönlichen Temperaments...

WWII FIGHTERS

Die hübschen 3D-Wolken sind kein reiner Grafikgag, sondern tarnen WW2-Piloten, die sich an den Feind heranpirschen müssen



Nicht sehr realistisch, aber nützlich: Der eingblendete Pfeil weist den Weg zum Gegner, auf Wunsch schwenkt das virtuelle Cockpit automatisch mit

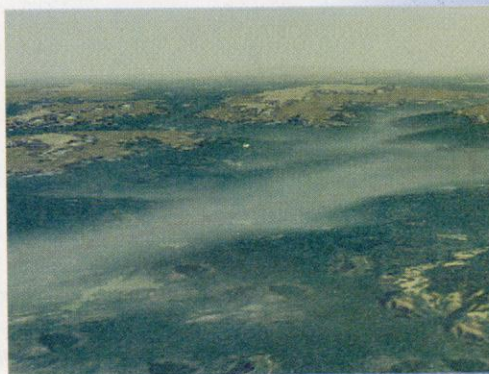


Die vielen Armaturen dieser Messerschmitt Bf-109 sind überwiegend Zierwerk, hier zählt in erster Linie die Hand/Auge-Koordination

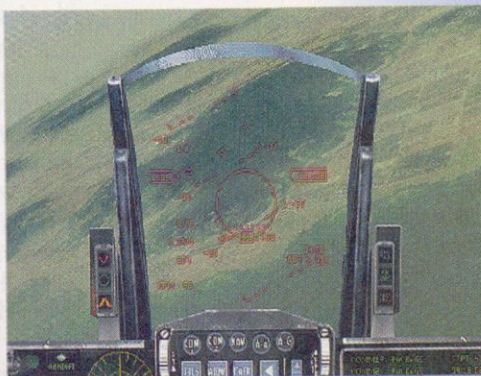


FALCON 4.0

Vernebelte Bodenziele sind egal, in der F-16 verläßt man sich ohnehin auf die Instrumente



Vorsprung durch Technik: Das HUD (Head-up-Display) verrät den Kurs zum Gegner und wie weit mit dem Bord-MG vorgehalten werden muß



Zwei MFDs (Multifunktionsdisplays) genügen für alle spielrelevanten Informationen im Luftkrieg zwischen Nord- und Südkorea



Die F-16 degradiert mich zum Knöpfedrucker

So komfortabel computergestützte Luftkämpfe mit einem modernen Jet auch sein mögen, bei einer Flugsimulation steht der Bordrechner dem Spaß nur im Wege: Lieber sehe ich in meiner Me-109 das Weiße im Auge des Feindes (oder zumindest seine geschwärzte Fliegerbrille) als in der F-16 einen Haufen Knöpfe, die nur gedrückt werden brauchen. Aus 20 Kilometern Entfernung eine zielsuchende Rakete auf den Gegner zu hetzen, ist jedenfalls keine Meisterleistung...



Jack

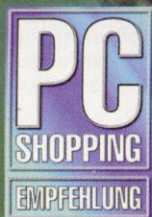
Drauflosballern ist keine Herausforderung

Klar ist Luftkampf in WW2-Maschinen unterhaltsam, ich fliege ja selber gern als General Kuger ein paar Runden „Air Attack“ im Internet. Der Reiz des Falken liegt aber gerade in der Komplexität moderner Technologie. Hier kann ich nicht einfach gasgeben und drauflosballern, sondern muß die Systeme meines Jets aus dem Effeff beherrschen. Allein die erste gelungene ILS-Landung ist ein unheimliches Erfolgserlebnis, das keine noch so realistische WW2-Sim vermitteln kann!



Manfred

Jetzt kommt's ganz dicke ...



Ausgabe 1/99

**TOP 10
PLATZ 1**

Ausgabe 1/99

... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der **VICTORY II** von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, satten 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden. Und als erster All-in-One-Chip von 3Dfx glänzt der Voodoo Banshee auf der **VICTORY II** dank zügiger 128-bit-Beschleunigung auch in allem, was nur in 2D daherkommt, sei es nun Internet, Textverarbeitung, Publishing oder Musiksoftware.



inkl. Vollversionen
NEED FOR SPEED III
und **RECOIL**

ELSA VICTORY II

Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

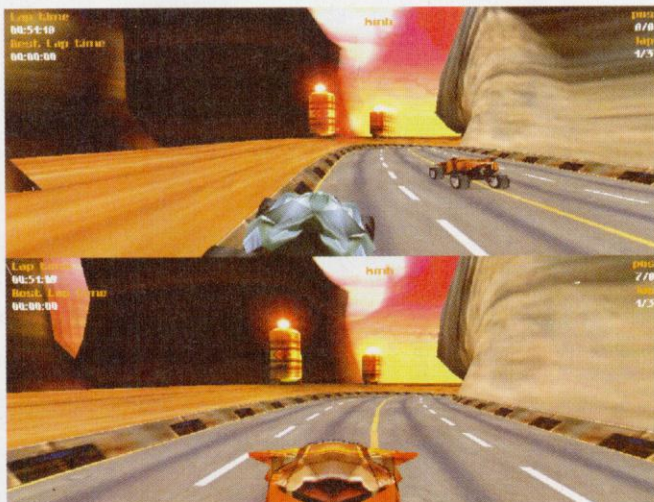


MAD TRAX

Acht futuristische Buggies mit Tuningmöglichkeit, zehn Strecken mit herumliegenden Extras wie Raketen oder Turbo-schub sowie diverse Spielmodi von Einzelrennen bis zur Liga, das hört sich doch gut an. Dank der bis zu sieben einstellbaren und recht cleveren Computergegner spielt sich Mad Trax auch so – trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung über Tastatur bzw. Joypad und des auf Dauer etwas eintönigen Kursdesigns. Die Grafik benötigt einen 3D-Beschleuniger (optimiert für Voodoo1 & 2), sieht aber auch so überzeugend aus wie sich der

Sound anhört. Schwachbrüstig dagegen der Multiplayermodus: Zwei Fahrer auf einem geteilten Bildschirm, mehr hat das

Spiel hier nicht zu bieten. Solo-Flitzer auf der Suche nach einem launigen Rennen werden jedoch recht ordentlich bedient.



Mad Trax

(Project 2/Rayland Interactive)

Schick präsentierte Fun-Raserei

URTEIL:

65%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
3 Stufen
ca. 69,- DM

System-konfiguration ab einem P166 (besser P2/266) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 70 MB auf der HD

TEST DRIVE OFFROAD 4x4

Der jüngste Sproß der alten Rennspieldynastie fährt 21 Geländeflitzer wie Hummer oder Range Rover auf. Mit ihnen darf der Spieler über sechs Strecken zwischen der Schweiz und Hawaii rumpeln – und sich dabei über die abstruse Fahrphysik der hektisch zappelnden Autos und eine oftmals chaotische Streckenführung ärgern. Ohne Auswendiglernen der Kurse ist hier wahrlich kein Blumentopf zu gewinnen. Auch die optional 3D-beschleunigte Grafik im Look des zwei Jahre alten Vorgängers sieht nicht wie ein Sieger aus; die

Soundeffekte sind ebenso öde. Bleiben die nette Musik, drei Spielmodi (Einzelrennen, Welttour und für bis zu acht Mul-

tiplayer) sowie begrenzte Tuningmöglichkeiten. Zu wenig, um im ausgereizten Genre bestehen zu können.



Test Drive Offroad 4x4 (Accolade)

Neue Geländerenne ohne neue Einfälle

URTEIL:

47%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 79,- DM

System-konfiguration ab einem P166 (besser ein P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 30 MB auf der HD

CRIME KILLER

Die Zukunftsaussichten für Cops bleiben weiterhin düster: In diesem Actiongame wacht man als Gesetzeshüter über die Straßen einer futuristischen Metropole und jagt Verbrechern auf Befehl mit Auto, Motorrad oder Flugzeug nach. Leider sehen die Szenarien auch mit 3D-Turbo unter der Haube nicht eben sonderlich hübsch aus, zudem fehlt es an Fernsicht. Schlimmer ist, daß auf den häufig unübersichtlichen Strecken der schlimmste Feind des Spielers kein Ganove, sondern die hakelige Steuerung via Tastatur, Stick oder Pad ist.

Auch die bescheidene Gegnerintelligenz, die mäßigen Rendersequenzen und diverse Schreibfehler („Haputmenü“) lassen

auf einen Schnellschuß schließen – schade um die wirklich gelungene Begleitmusik.



Crime Killer (Interplay/Pixelogic)

Uninspirierte 3D-Verbrecherjagd

URTEIL:

42%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

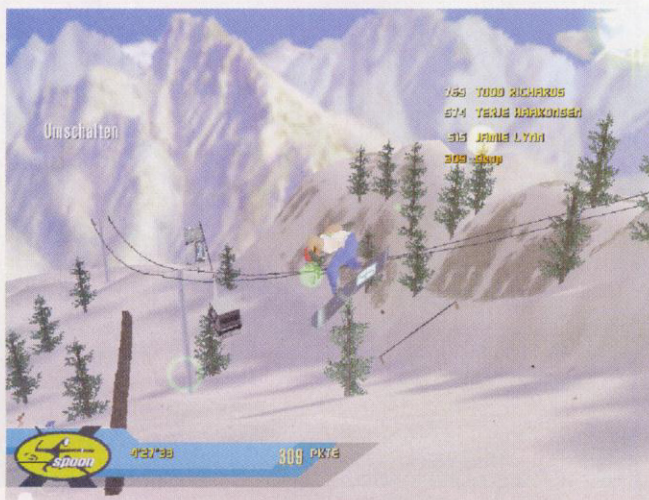
ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 89,- DM

System-konfiguration ab einem P166 mit 16 MB RAM (besser P200 mit 32 MB RAM), Win 95/98 und 80 MB auf der HD

ESPN XGAMES PRO BOARDER

Endlich erhalten Xtrem-Sportler die Möglichkeit, ihre artistischen Fähigkeiten ohne Gefahr für Leib und Leben am heimischen PC zu trainieren. Außer zu den üblichen Trick- und Abfahrts Wettbewerben tritt der Snowboarder hier zusätzlich in der Halfpipe, bei einem mitternächtlichen Rennen und ähnlichen Events an – was vor allem mit bis zu sieben Netzwerkgegnern ein Heiden Spaß sein kann. Besonders einsteigerfreundlich ist das weiße Vergnügen allerdings nicht. Die komplexe Steuerung setzt viel Einarbeitungszeit vor-

aus, und die sehr hübsche, im Detailgrad regelbare Grafik schreit förmlich nach einem P2 nebst schnellem 3D-Beschleuniger. Dennoch gelingt Pro Boarder auf Anhieb der Sprung ganz oben aufs Siegestreppchen; schon mangels Konkurrenz.



ESPN XGames Pro Boarder (Electronic Arts)

Simulation des weißen Trendsports

URTEIL:

72%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 89,- DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 32 MB RAM, 41 bis 283 MB auf der HD und Win 95/98

WCW NITRO

PC-Catcher erinnern sich vielleicht noch mit Grauen an Titel wie „WWF in your house“? Dank der Wrestling-Spezialisten von THQ sind die pixeligen 2D-Zeiten nun aber endgültig vorbei: Hier kloppen sich rund 60 Fleischberge aus WCW und NWO in hübsch anzusehenden 3D-Arenen. Und das gar nicht mal schlecht, denn außer den Standardpunches und -Kicks beherrscht jeder aus der aktuellen Kämpferriege seine aus den mitternächtlichen Sportübertragungen bekannten Trademark-Moves.

Da zudem Ringseile und Klappstühle im Fight Verwendung finden, sich auch mal Verstärkung einmischt und zu guter Letzt die „Battle Royal“ mit 30 Teilnehmern

nicht fehlt, stört es kaum, daß die (Pad-) Steuerung gelegentlich etwas hakt. Wer Wrestling mag, wird auch WCW Nitro mögen.



WCW Nitro (THQ)

Ordentliches 3D-Wrestling

URTEIL:

69%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

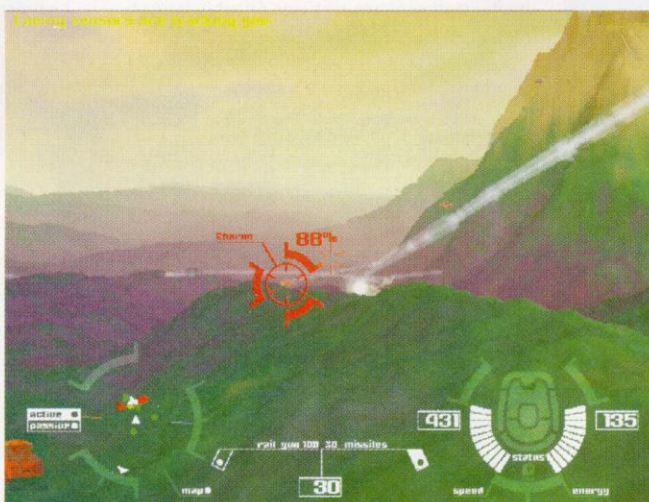
Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 16 MB RAM, 150 MB auf der HD und DOS/Win 95

THUNDER BRIGADE

Sie finden es mutig, anno 1999 noch ein Voxelspiel der schmucklosesten Sorte auf den Markt zu bringen? Dann warten Sie erst mal das Gameplay ab: Der Spieler übernimmt die Rolle eines Hoverpanzerführers, der auf fernen Planeten in 60 Missionen seine Qualitäten im Umgang mit Gefahr und Geschützen unter Beweis zu stellen hat. Die fünf Schwierigkeitsgrade reichen von lächerlich einfach bis unspielbar schwer – was größtenteils durch Variation des Waffenschadens erreicht wird... Über kleinere Mängel wie das in

der Außenansicht falsch platzierte Fadenkreuz könnte man ja noch hinwegsehen, nicht aber über das immer gleiche Missi-

onsdesign: „Folge den Wegpunkten und vernichte alle Feinde!“ Kurzum, die Donnerbrigade ist quasi ein digitales Plädoyer für Pazifismus.



Thunder Brigade (Bluemoon/Interactive Magic)

Panzer-Action in eintöniger Voxel-Landschaft

URTEIL:

41%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 69,- DM

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit 16 MB RAM, 112 oder 165 MB auf der HD und Win 95/98



WESTERN FRONT

Da springt der Bildschirmgeneral im Sechseck: Wenige Monate nach der Ost-Front eröffnen Empire und Talonsoft jetzt eine weitere Feuerlinie im Zweiten Weltkrieg. In 40 Einzelszenarien und acht Kampagnen soll man Runde für Runde sein taktisches Geschick an historisch verbürgten Schauplätzen wie der Normandie oder Nordafrika beweisen.

Also wieder Aktionspunkte für Truppenbewegung, Feuer, Artilleriebeschuss oder das Anfordern von Luftunterstützung. Wieder überdimensionierte Einheiten, die von der Maus über

wenig bis gar nicht animiertes Iso-Terrain im Hex-Look gescheucht werden. Und natürlich wieder dudelige Begleitmusik.

Fazit: Im Westen nichts Neues, dafür mehr oder minder bewährter Nachschub für Hardcore-Strategen.



Western Front (Empire/Talonsoft)

WW2-Rundenstrategie von der Stange

URTEIL:

50%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

System-konfiguration: ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 168 bis 468 MB auf der HD

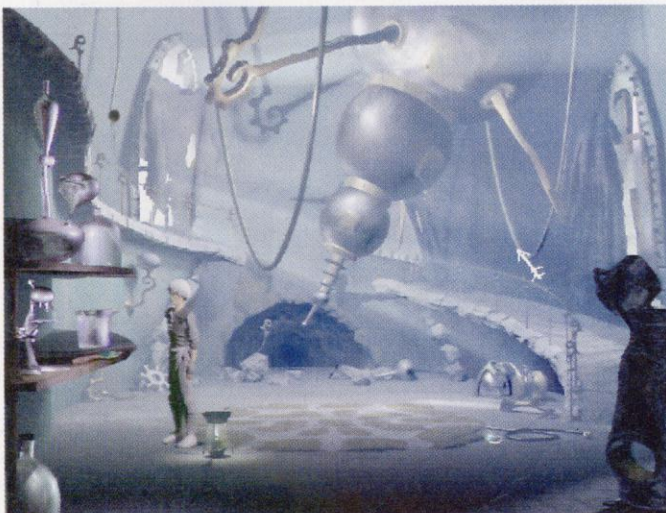
WORLD SPIRAL LIATH

Die Einwohner der Welt Azertus haben es nicht leicht: Ein Fluch trennt ihre Zeit von der im restlichen Universum. Alle paar tausend Jahre entsteht eine Lücke im Raum/Zeitkontinuum, durch die Tiche nach Azertus verbannt wird. Nun liegt es an ihrem Freund Criss, die Kleine wieder heimzuholen.

Dank der ansprechend gerenderten Grafik, der melancholischen Musik und eher rollenspieltypischen Zaubersprüche scheint das Unterfangen anfangs auch erstrebenswert. Doch allzubald schon

werden die Schwächen dieses Adventures offenbar: Steife Akteure, kryptische Bedienungsicons und verquere Puzzles las-

sen den Zeitreisenden wünschen, er wäre doch im Hier und Heute besserer Genrebeiträge geblieben.



World Spiral Liath (Amber Company/Project 2)

Renderabenteuer mit Rollenspielelementen

URTEIL:

49%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 69,- DM

System-konfiguration: ab einem P133 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 100 MB auf der HD

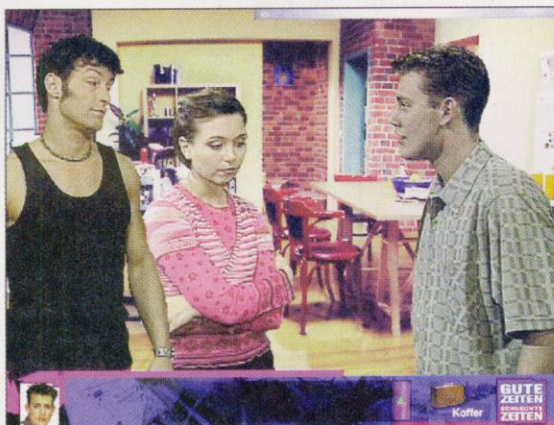
GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN

Begeisterte TV-Gucker erwartet hier eine brauchbare Datenbank zur Serie. Dazu gibt's ein... na, nennen wir es einmal Adventure. Und das mit allen „Qualitäten“, die auch das RTL-Pendant auszeichnen: Laiendarsteller auf unterstem Niveau, eine haarsträubende Story und mäßige Videosequenzen.

Beim Absolvieren dröger Rätsel um ein paar Gegenstände aus dem Inventar und den Gesprächen im Stil der frühen Multimedia-Games wird der Spieler von den Serienzombies Daniel und Elisabeth mit absolut nervtötendem Gelaber unter-

stützt. Wer also will beispielsweise ernsthaft „gemeinsam mit der eifersüchtigen Cora Intrigen gegen Vanessa spinnen“?

Anders gesagt: Gute Zeiten für TV-Lizenzverkäufer, schlechte für PC-Abenteurer.



Gute Zeiten, schlechte Zeiten (RTL/Software 2000)

TV-Soap als Multimedia-Quark

URTEIL:

17%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Coach Potatoes
Preis: ca. 59,- DM

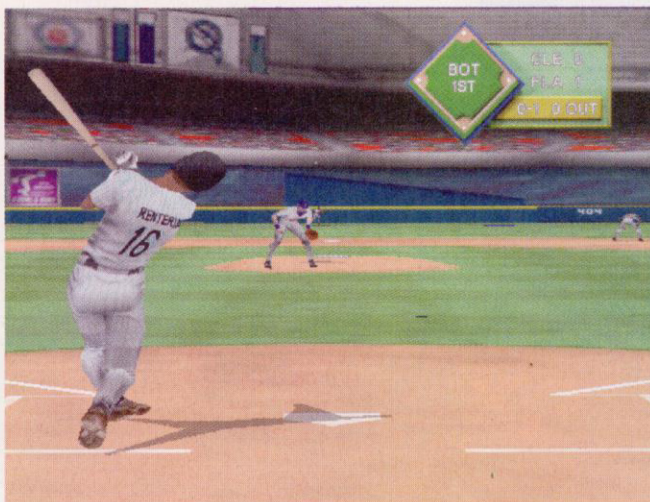
System-konfiguration: ab einem P100 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 10 MB auf der HD

VR BASEBALL 2000

Eine Sportsim aus der Grafiken-
gine von Shyns 3D-Shooter
„Messiah“, das klingt doch gut?
Sieht aber erstaunlich schwach
aus: Die realen Vorbildern nach-
empfundenen Cracks wirken
hölzern, ihre Bewegungen oft
steif. Und auch das flache Publi-
kum und die sterilen Stadionku-
lissen sind enttäuschend. Im
krassen Gegensatz dazu steht
ein formidabler Sound mit Na-
tionalhymne, begeistertem Zuse-
hergegröle sowie einem enthu-
siastischen, englischen Sprecher.
Für Fans des Ami-Sports wichti-
ger dürfte aber die handzahme
Steuerung via Tastatur oder Joy-

stick sein. An (taktischen) Einstellmög-
lichkeiten und Statistiken herrscht eben-
falls kein Mangel, weshalb man den

Homerun zwischen Computershop und
Homebase mit diesem Spiel schon ma-
chen kann.



VR Baseball 2000

(Interplay/VR Sports)

Solide Baseball-Sim mit schwacher
3D-Grafik

URTEIL:

69%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 79,- DM

System-
konfiguration ab einem P200 (besser
ein P2/266) mit 32 MB
RAM, Win 95/98 und 50
MB auf der HD,
Direct3D-Beschleuniger
erforderlich

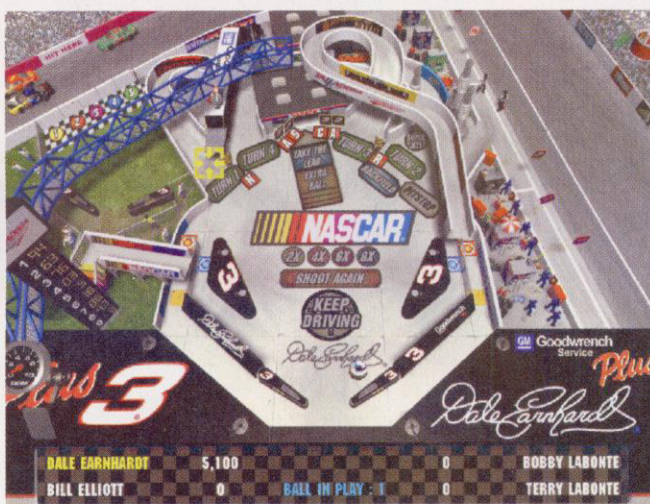
3D ULTRA PINBALL: TURBO RACING

„Ultra Pinball“, dieser Name
stand bislang für eher schwache
PC-Flipper – und steht noch
dafür. Dabei wollte man hier
nicht weniger, als die volle Dra-
matik eines NASCAR-Rennens in
einen Tisch mit drei Ebenen
packen. Nach ein paar Trainings-
runden darf der Spieler also nicht
nur auf die Strecke, sondern
auch in die Garage oder zum Bo-
xenstopp.

Zuviel des Guten: Die schön ani-
mierten Spielflächen sind un-
übersichtlich, die Silberkugel ge-
horcht den Gesetzen der Physik
nur widerwillig und ist im Ge-
wühl der Bumper und Rampen

kaum zu finden – von planvollem Spiel
kann keine Rede sein. Da nützen die ak-
zeptable Sounduntermalung und die

NASCAR-Statistiken auch nichts mehr;
statt dessen hätte man besser ein Score-
board mit Subspielen eingebaut.



3D Ultra Pinball: Turbo Racing

(Sierra)

Überladener Flipper zur NASCAR-Se-
rie

URTEIL:

48%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Einsteiger
ca. 59,- DM

System-
konfiguration ab einem P90 (besser
P166) mit 16 MB RAM,
Win 95/98 und 80 MB
auf der HD

DSF SKI '99 EXTREME EDITION

Außer der US-Olympionikin Pica-
bo Street haben die 5 aktuellen
Skirennen von Sierra den bis zu 8
Wintersportlern (nacheinander)
vor dem Monitor wenig Schönes
zu bieten: Die Grafik ist mit 3D-
Turbo nicht hübsch und ohne so-
gar ausgemacht häßlich, die So-
undeckeffekte wollen nie recht zur
Situation passen.

Wenn das Game dennoch kein
Totalausfall ist, dann wegen sei-
ner gelungenen Steuerung und
der vielen Einstellmöglichkeiten.
Auf den verschiedenen Hängen
dürfen Schneedichte und Wind-
geschwindigkeit festgelegt wer-

den, da wählt man zwischen Skiern mit
deutlich unterscheidbarem Fahrverhalten.
Und da leitet die Picabo persönlich das

Training. Weil es derzeit praktisch keine
Konkurrenz im Genre gibt, kann bzw. muß
DSF Ski '99 also sogar empfohlen werden.



DSF Ski '99 Extreme Edition

(Sierra)

Schwach präsentierte 3D-Pistenaction

URTEIL:

60%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 69,- DM

System-
konfiguration ab einem P166 (besser
P200) mit 32 MB RAM,
Win 95/98 und 80 MB
auf der HD

Feuer und

**ISDN – ein Anschluß,
zwei Leitungen und
viele neue Möglich-
keiten!**

**Mehr Speed für PC und
Internet!**

Selbst grafisch aufwendige Internet-Sites werden sehr schnell aufgebaut, auch Daten-
transfer von PC
zu PC ist mit bis
zu 300.000 bit/s**
viel, viel schneller.
Mit ISDN spart
man somit bares
Geld durch kür-
zere Übertragungszeiten!

1&1 empfiehlt T-Online – per Coupon gleich
mitbestellen!

Mehr Telefonkomfort!

1 ISDN-Anschluß bietet mit 2 Leitungen und
3 Rufnummern (bis zu 7 weitere Rufnummern
kostenlos) jedem
Ihrer Endgeräte
eine individuelle
Rufnummer. Sie
können somit
z. B. gleichzeitig
2 Gespräche auf

2 Leitungen führen, bzw. gleichzeitig im Inter-
net surfen und telefonieren.

ISDN bietet viel fürs Geld!

Der ISDN-Standard-Anschluß kostet im Monat
nur 21,58 DM mehr als Ihr analoger Anschluß
– und die machen sich schnell bezahlt. Denn
Sie sparen bei Ferngesprächen durch den gün-
stigen 10plus-Tarif der Deutschen Telekom AG
nach der 10. Gesprächsminute volle 30 % der
Gesprächskosten!

Auch wenn Sie z. B. heute mit einem Analog-
Modem 1 Stunde pro Woche mit T-Online im
Internet surfen, können Sie mit ISDN durch
schnelleren Bildaufbau und Datentransfer bis
zu 114 Minuten Übertragungszeit im Monat
einsparen! Das ist bares Geld!

**Und? – Sind Sie schon
Feuer und Flamme?!**



Super!

Geplante Tarifsenkung
der Deutschen Telekom AG¹

ab 1999

Preissenkung bei ISDN

bis zu **63 %**

Jetzt gleich
einstiegen!

¹ Geplante Preissenkung vorbehaltlich der Zustimmung durch die Regulierungsbehörde

1&1

Mehr Infos und Beratung zu ISDN?

Rufen Sie einfach an: **01 80/5 00 00 26** (48 Pf/Min.)

Bei telefonischer Bestellung bitte unbedingt
folgende Kennziffer angeben: **002229L**

Das 1&1 ISDN-Beratungsteam ist rund um die Uhr für Sie da.

Oder direkt Bestell-Coupon ausfüllen
und an folgende Adresse senden:

1&1 Telekommunikation GmbH · Verlagskooperationen
Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur
Oder faxen an: 01 80/5 67 28 29 (48 Pf/Min.)

Flamme für ISDN!



Für den richtigen ISDN-Drive!
Die FRITZ!X PC – ISDN-Box:
ISDN-Telefonanlage und
ISDN-Modem in einem!

Ob Internet, Online Banking, ISDN-Datentransfer oder Fax, mit der FRITZ!X PC – ISDN-Box von AVM werden ISDN-Verbindungen via PC schnell, einfach und sicher. Und Sie können sogar Ihre analogen Geräte weiternutzen.

- Anschluß von 4 analogen Hauptgeräten (z. B. Telefone und Fax) und 2 Nebengeräten (z. B. Anrufbeantworter und Modem)
- Jedem Hauptgerät kann eine eigene Rufnummer zugewiesen werden
- Unterstützung von Telefonanlagenfunktionen wie kostenloses internes Telefonieren, Rückfrage, Makeln, Rufumleitung, Dreierkonferenz, Rückruf bei Besetzt usw.
- Direkt aus dem Adreßbuch können Gesprächspartner per Mausclick angerufen werden
- Integriertes ISDN-Modem für Datenübertragung von bis zu 64.000 bit/s, mit Datenkompression bis zu 150.000 bit/s
- Einfach zu bedienende ISDN-Kommunikationssoftware FRITZ! für Fax (Senden/Empfangen bis zu 14.400 bit/s), Anrufbeantworter mit Fernabfrage, Filetransfer und Terminalprogramm.



FRITZ!X PC – ISDN-Box

149,-*

Best.-Nr. 9408
 ohne ISDN-Anmeldung
 449,- DM auf Anfrage



Ausgabe 22/98



Systemvoraussetzungen: PC mit Pentium-Prozessor, ab 16 MB RAM, Windows 95/98.

* Nur in Verbindung mit ISDN- und T-Online-Neuanmeldung (ISDN 100,87 DM einmaliges Bereitstellungs-entgelte, zzgl. jeweiliger Grundentgelte, T-Online 12 Monate Laufzeit, 8,- DM mtl. Grundentgelte, zzgl. Telefonentgelte).

Das Angebot für PC-Joker-Leser!

Ja! Bitte melden Sie mich bei der Deutschen Telekom AG als ISDN-Neuteilnehmer an!

Ich möchte einen **ISDN-Standard-Anschluß** für nur 46,40 DM im Monat, inklusive 3 Rufnummern und 2 Kanälen.

Bitte kündigen Sie zum Tag der ISDN-Einrichtung meinen bisherigen analogen Anschluß mit folgender Rufnummer – **dadurch spare ich 24,82 DM im Monat:**

(Vorwahl und Rufnummer des Alt-Anschlusses, wenn Kündigung gewünscht)

- ☐ Ich möchte einen **Komfort-Anschluß** für nur 5,04 DM mehr im Monat mit zusätzlicher Anzeige der Gesprächskosten am Ende der Verbindung, Rufumleitung u. T-Net-Box (digitaler Anrufbeantworter im Netz).
- ☐ Ich wünsche einen **Eintrag ins Telefonverzeichnis** mit den nebenstehenden Angaben. Der Eintrag wird von der Deutschen Telekom festgelegt, z. B. bei Überlänge. Hinweise zum Datenschutz und zur werblichen Nutzung entnehme ich den Telefonbüchern der Deutschen Telekom AG.
- ☐ **Rufnummernübernahme** erwünscht.

T-Online gleich mitbestellen

- ☐ Ich habe noch keinen T-Online-Anschluß. Bitte melden Sie mich als Neuteilnehmer zu T-Online an. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben von der Deutschen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preislise monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Die einmalige Anmeldegebühr von 50,- DM übernimmt 1&1 für mich. Die Zugangsberechtigung kann ich nach Ablauf von 12 Monaten jederzeit bei der Deutschen Telekom Online Service GmbH kündigen.
- ☐ Ich habe bereits einen T-Online-Anschluß. Bitte veranlassen Sie, daß ich auch mit meinem neuen ISDN-Anschluß weiterhin T-Online nutzen kann. Es entstehen mir keine zusätzlichen Kosten.

Ich bestelle die FRITZ!X PC – ISDN-Box:

- ☐ in Verbindung mit ISDN und einer T-Online-Anmeldung für nur 149,- DM Best.-Nr. 9408
- ☐ mit einer ISDN-Anmeldung für nur 199,- DM Best.-Nr. 9407

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:
☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Gebühr)

Meine Adresse:

Name, Vorname oder Firma (muß identisch mit Handelsregister-Eintrag sein!)

Ansprechpartner (bei Firmen bitte angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefonnummer (Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

☐ Ich bin bereits Kunde bei 1&1

Bitte unbedingt ausfüllen:

Geb.-Datum

Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den gültigen Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Tariflisten der Deutschen Telekom AG. Das einmalige Bereitstellungsentgelt für den ISDN-Anschluß ohne Vor-Ort-Installation beträgt z. Zt. 100,87 DM. Ich erhalte ohne Aufpreis eine rufnummernbezogene Abrechnung der monatlichen Telefonkosten.



X
 Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002229L



ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE

<http://www.owo.com>

Zum einjährigen Jubiläum ihrer Rollenspielwelt eröffnen die Design-Götter um Richard Garriott den Online-Avataren einen neuen Kontinent – und beheben via Bug-Fixing alte Fehler im Programm.

Neue Abenteuer

Britannia braucht neue Abenteuer, Lord British neue Untertanen und Origin neue Kunden. Daher wird das „zweite Zeitalter“ von Ultima Online mit einer Landkarte, einer Kurzbeschreibung aller Tastaturbefehle und einem daumendicken, allerdings englischsprachigen Handbuch in der Box eingeleitet. Nach der Installation (zwecks verringerter Wartezeiten empfehlen sich die vollen 600 MB statt der 390 MB-Alternative) liefert dann ein Renderintro im ruckfreien Halbzeilenmodus eine phantastische Erklärung für das runde Dutzend Ultima-Server weltweit: Nachdem der tapfere Avatar den bösen Magier Mondain besiegt hat, sind durch einen Unfall allerlei Kopien der Fantasy-Welt Britannia entstanden...

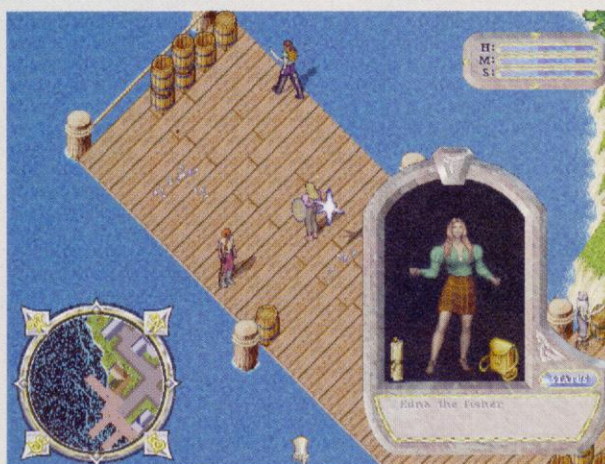
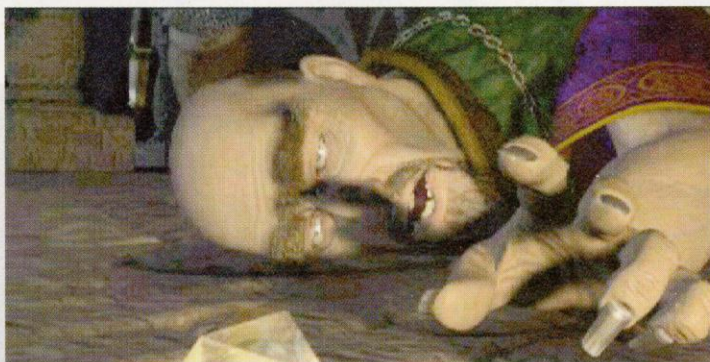
Neue Helden

Vor Spielbeginn muß man sich wie gehabt registrieren lassen, wobei wieder eine vierwöchige Schonfrist gewährt wird, ehe zehn Dollar pro Monat fällig werden. Auch der Charaktergenerator ist ein alter Bekannter: Über Schieberegler bestimmt man Stärke, Geschick und Intelligenz seines Alter egos, danach dürfen drei spezielle Fähigkeiten für 14 mögliche Berufe gewählt werden. Als Meuchelmörder wird man Giftmischen vorziehen, als Zauberer sein magisches Potential aufpeppen, als Kämpfer körperlich fit sein wollen usw. Auch Geschlecht, Hautfarbe und Frisur dürfen bestimmt werden, haben jedoch keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.

Bei der anschließenden Verbindung zum Server empfiehlt es sich, einen Startpunkt in Europa anzuwählen – zwei mit überwiegend deutschsprachigen Teilnehmern werden derzeit offeriert. Und schon wird man in eine virtuelle Welt entlassen, die keine Verlierer kennt. Das Ziel ist hier die Existenz an sich. Während man sein täglich Brot als Schneider, Schmied oder Schreiner ebenso verdienen kann wie als Heiler, Magier, Krieger, Dieb oder fahrender Händler, lebt das Programm von der mannigfaltigen Interaktion der vielen, vielen Spieler aus aller Herren Länder untereinander. Zwar verteilen NPCs Aufträge, und es gibt Dungeons ebenso wie Monster, zwar wird man seine Fertigkeiten schulen und nach neuem Besitz (Ausrüstung, Waffen etc.) streben, doch am Ende zählt nur das Überleben. Wer stirbt, kann sich zwar regenerieren lassen, geht jedoch vieler Errungenschaften verlustig.

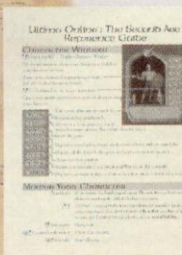
Das Renderintro hat eine Erklärung für die vielen Ultima-Welten im Netz

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE



Offline-Training ist auf einer kleinen Insel voller NPCs und Monster möglich

Der neue, alte Charaktereditor für Beruf, Fähigkeiten und Aussehen



Der Lieferumfang: ausführliches Handbuch in englischer Sprache, Tastaturbelebung und Landkarte von Britannia, mittlerweile auf Pappe



Neu: ein zusätzlicher Kontinent und der optionale Vollbildmodus

Neue Features

Die wichtigste Einführung dürfte hier der neue Kontinent mit zwei Städten, frischen Monstern und Dungeons sein. Optisch sind dabei zwar kaum Unterschiede zu entdecken, doch verteilen sich die 640 x 480 Iso-Pixel jetzt optional auch auf ein Vollbild. Wie gehabt, können Boxen für Spielerstatus, Tips, Inventar usw. an beliebiger Stelle am Bildschirm platziert werden. Neu ist, daß man nun auch mit Gleichgesinnten chatten kann, die sich nicht in Rufweite befinden. Zudem wurde die Anzahl der Monster und Wildtiere generell aufgestockt, die NPCs vergeben nur noch Aufträge, die auch tatsächlich existieren, und der Datenfluß konnte weiter optimiert werden. Dazu gesellen sich ein integrierter Online-Übersetzer zwecks Kommunikation mit fremdsprachigen Mitspielern und die deutsche Online-Hilfe. Übrigens kommen gegen 15 Dollar via Patch auch alle registrierten User der Urversion in den Genuß der relativ bescheidenen Innovationen. Für alle anderen gilt: Ja, Ultima Online ist und bleibt ein Erlebnis. Nein, wer nicht bereit ist, Tage und Wochen in den „Aufbau“ seiner Figur zu investieren, kann sich sein Geld sparen – U.O. ist fast schon eine Lebensaufgabe und keinesfalls für den kleinen Abenteuerhunger zwischendurch geeignet. Da sollte aber auch die Hardware mitspielen, denn die



Ultimate Infos liefert die englischsprachige Ultima-Homepage

Alle Neuerungen auf einen Blick

- * zusätzlicher Kontinent
- * neue Monster und Dungeons
- * Vollbildmodus
- * verbesserte Chatfunktion
- * Online-Dolmetscher
- * englisches Handbuch

Mindestkonfiguration (P166 mit 16 MB RAM und 28.8-Modem) verleidet viel vom möglichen Spaß. Die Empfehlung des Herstellers ist also wörtlich zu nehmen: Das Abenteuer beginnt mit einem P233 mit 32 MB RAM und ISDN-Karte. (rf)

Präsentation

● ● ●

Bedienung

● ● ●

Motivation

● ● ●



Sprache:
englisch

Verbesserte Version der Online-Rollis von Origin für mehrere tausend Spieler gleichzeitig, benötigt zumindest einen P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 390 MB auf der HD sowie ein Modem mit 28.800 Baud. Gebühren: vier Wochen kostenfrei, danach 10 Dollar im Monat. Komplettpackung für 99,- DM, als Update für 12 Dollar.

**Wir sind
nicht käuflich.**

Gamesmania -

**kostenlos &
unbestechlich**



www.gamesmania.com
**Reviews, Previews,
Demos, News,
Cheats & mehr.**

EXTREME WARFARE

<http://www.extremewarfare.com>

Quasi „Wargasm“ für Internet-Marsianer: Bei Trilobyte entsteht soeben ein futuristisches 3D-Actionspektakel, das die Spieler im Kampf um den roten Planeten zu Infanteristen, Piloten und Panzerfahrern macht.

Mars macht mobil

Diese Zukunft begann bereits vor 40 Millionen Jahren. Laut Story plante die Rasse der Sway damals, vom Mars auf die Erde umzusiedeln, doch das Unternehmen scheiterte an einer verheerenden Seuche. Die wenigen Überlebenden zogen sich in die Tiefen des Alls zurück und hinterließen der Menschheit ein Erbe, das sie erst 1999 entdeckt: Im ewigen Eis der Antarktis finden Forscher eine Basis der Marsianer mitsamt Terraformingtechnologie. Was einst dazu dienen sollte, die Erde umzuwandeln, wird also jetzt dazu benutzt, den Mars erblühen zu lassen. Ein Fehler, denn im Jahr 2050 kehren die ursprünglichen Besitzer zurück, um den Kolonisten mit Waffengewalt den Mietvertrag zu kündigen.

Wahl der Waffen

Die Hintergrundgeschichte und Details zum Spiel sind ebenso auf der Homepage zu finden wie das Anmeldeformular für den kostenlosen Betatest. In 20 Solomissionen wird man sich dabei wahlweise auf die Seite der Heimkehrer schlagen oder die Erdstreitkräfte bei der Verteidigung ihrer Zweigstelle am Mars unterstützen dürfen. So oder so müssen Installationen des Gegners gesprengt, Nachschubwege lahmgelegt und die Kräfte des Feindes dezimiert werden. Je nach Mission zieht der Spieler als High-Tech-Landser mit einem halben Dutzend Waffen wie Flammenwerfer, MG oder Raketenmörser zu Felde oder befehligt eines von zehn verschiedenen Luft- und Bodenfahrzeugen. Auf terranischer Seite mögen das eher konventionelle Jeeps, Panzer oder Kampfhubschrauber sein, während die Sway mit Antigravtanks, Luftkissenbomben und Schwebetransportern attackieren. Bei einigen Vehikeln darf man sich sogar entscheiden, ob man lieber am Steuer sitzt oder die Bordkanonen bedient.

Krieg der Welten

Keine Überraschung, daß der Kampf um den roten Planeten am Ende vor allem auf Multiplayer zugeschnitten sein wird: Auf 20 eigenen Schlachtfeldern dürfen sich bis zu 32 Spieler gleichzeitig an gängigen Modi wie Deathmatch oder Capture-the-Flag austoben. Doch stupides Ballern allein soll nicht immer genügen, auch durchdachtes Missionsdesign mit festgelegten Parametern will man den Internet-Truppen offerieren. Wer dann zum Beispiel die gegnerische Verteidigungsanlage einebnet oder ein bestimmtes Gebäude erobert, hat den Sieg in der Tasche. Optisch hat man sich das im Stil eines gehobenen 3D-Shooters vorzustellen. Da sollen die engen Korridore von Basen ebenso



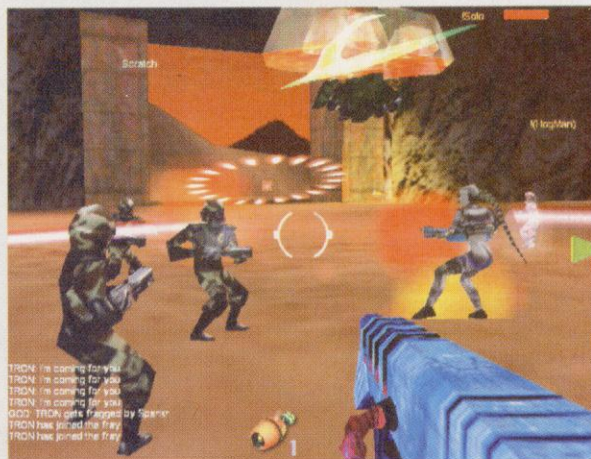
Mann gegen Marsianer heißt es in mehreren Spielmodi für bis zu 32 Multiplayer gleichzeitig: 16 Teilnehmer pro Seite



Zehn verschiedene Luft- und Bodenfahrzeuge sowie 25 aufrüstbare Waffensysteme sind angekündigt



Die Vorgeschichte existiert bisher nur als gezeichnetes Storyboard für ein gerendertes Intro

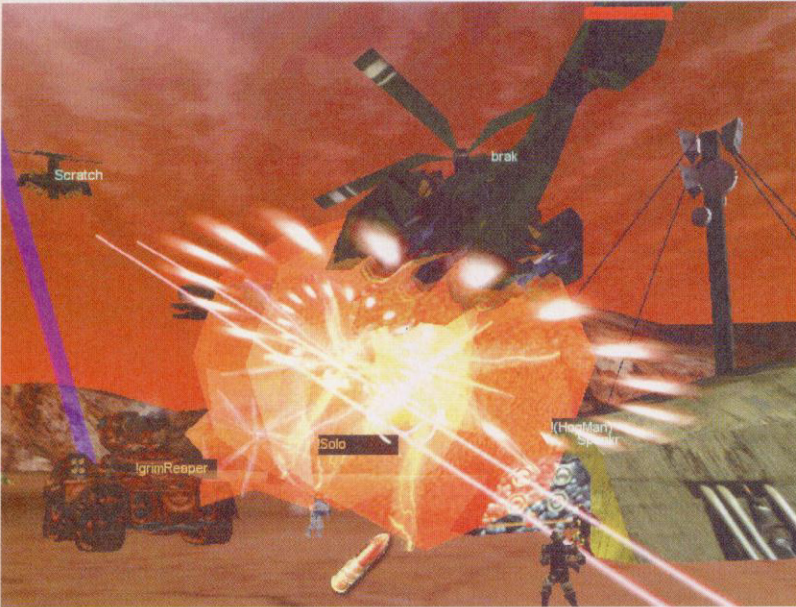


Der Spieler kann sich entweder bei den außerirdischen Sway verpflichten oder in die Erdstreitkräfte eintreten

erforscht werden wie weitläufige Außenlandschaften mit Tag/Nachteffekt. Und stets will die schick texturierte Polygongrafik alles auffahren, was schön und effektiv ist: Nebel, transparenter Rauch, Licht, Schatten sowie natürlich Animationen satt. Während der Kämpfe wird man dabei jederzeit zwischen Innenansicht und Verfolgerkamera wechseln dürfen; eine einblendbare Minikarte sorgt für Überblick.

Technische Voraussetzungen

Eine 3D-Karte wird nicht zwingend ins Marschgepäck gehören, dürfte jedoch für spektakulärere Aussichten sorgen. Für den Download der Betaversion (dessen Umfang bei Redaktionsschluß noch nicht feststand) wird ein P133 mit 16 MB RAM und 28.8er Modem genügen; wie es mit der endgültigen Verkaufsversion aussieht, bleibt abzuwarten – dito deren Preis und eventuelle Kosten für Spiele über Server. Doch vielleicht klärt ein Blick auf die Homepage derlei Fragen ja bereits, genau wie die noch offene zur Soundqualität. (rf)



Die 3D-Grafik wird alle gängigen Beschleunigerkarten unterstützen, jedoch nicht voraussetzen

● Extreme Warfare

HERSTELLER:	Trilobyte
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999
HOMEPAGE:	englisch

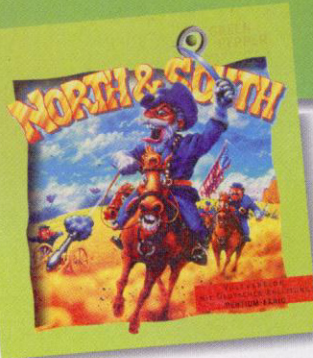
Unter der angegebenen Internetadresse finden sich Videos, Fotos und Infos zum Spiel. Hier kann man sich auch per E-Mail als Betatester bewerben, wobei alle gängigen 3D-Beschleuniger unterstützt werden sollen. Der Umfang des Downloads und eventuelle Gebühren standen bei Drucklegung noch nicht fest.

Schnappt sie Euch...



GREEN PEPPER

BEST ENTERTAINMENT®



North & South
Unser Klassiker – die Darstellung des amerikanischen Bürgerkrieges in Cartoon-Qualität.

Zeigen Sie Ihren Feinden, wie man kämpft, und führen Sie Ihre Truppen in die Schlacht. Das Strategie-Abenteuer, das einfach Spaß macht. Und vor allem – **pentium-fähig** – einfach per Mausclick.

EVP 9,95 DM



Shanghai Drachenaugen

Ziel ist es, alle Steine paarweise vom Spielfeld zu entfernen. Einfaches Prinzip – knifflige Ausführung! Variantenreiche Spielzüge, Musik und Effekte sorgen für Spannung.

EVP 9,95 DM



Stunt Driver

Die Straßenverkehrsordnung beachten? Vergessen Sie's! Der ganze Spaß eines echten Stunt-Renners, aber ohne Risiken. Bereiten Sie sich auf die wildesten und gewagtesten Stunts Ihres Lebens vor.

EVP 9,95 DM



Sim City

Ein echter Klassiker der Computer Unterhaltungssoftware. SimCity fordert Sie heraus, die Stadt Ihrer Träume zu erschaffen. Die Trennung zwischen Spaß und Lernen wird gesprengt.

Mit einem simplen Interface und der Möglichkeit, auf fast jedem Computer zu laufen, ist SimCity **DAS Einstiegs spiel der Simulation.**

EVP 9,95 DM

<http://www.novitas-ent.com> (Helpline incl.)

• Ausschließlich Vollversionen • Lokalisation und/oder deutschsprachige Anleitung • Erhältlich überall im Handel

Green Pepper ist eine eingetragene Marke der Firma Novitas, Braunschweig.

NETPANZER

<http://www.pyrosoftgames.com>

Wo die Veteranen von Westwood mit „C&C: Sole Survivor“ patzten, wollen die Newcomer von Pyrosoft glänzen: Statt nur einer Einheit dürfen die bis zu 100 Spieler hier ein Dutzend verschiedene Panzer gleichzeitig in Echtzeitgefechte führen.

Auf der firmeneigenen Homepage darf man sich zur Zeit mit Name und E-Mail-Adresse zum Betatest anmelden – wer dann tatsächlich in die engere Wahl kommt, das entscheiden die texanischen Feuerwerker nach eigenen Gesichtspunkten.

Prinzipiell hat man sich Netpanzer wie „Command & Conquer“ für vernetzte Kettenraßler vorzustellen, allerdings ohne Ressourcenmanagement. Es wird also weder abbaubare Rohstoffe geben, noch warten Gebäude auf ihr Richtfest. Dafür geht die Steuerung der Panzerzüge dank Zugrahmen gewohnt flott von der Hand, wenn sich bis zu 100 Strategen pro scrollbarer Iso-Karte zur Materialschlacht treffen.

Drei Spielmodi sind vorgesehen: Im *Fraglimit* gewinnt, wer zuerst die vorbestimmte Abschußquote erfüllt hat, beim *Timelimit* steigt der beste Schütze nach einem festgelegten Zeitpunkt aufs Siebertreppchen. Am meisten Komplexität verspricht aber *Outpost*, wo mehrere neutrale Außenposten der Eroberung harren. Mit den dort installierten Fabriken darf dann ein Dutzend verschiedener Typen produziert werden; vom kleinen, flinken Spähpanzer bis hin zu langsamen, aber feuerstarken Einheiten mit Raketenwerfern.

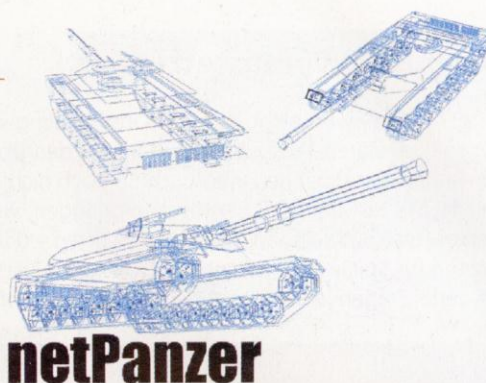
Quasi „Command & Conquer“ für vernetzte Kettenraßler

Schon vorab beeindruckt hat uns die schiere Größe der einzeln anwählbaren Schlachtfelder mit Maßen von 10 x 13 bis hin zu 64 x 48 Bildschirmen – da sollte auch bei voller Teilnehmerzahl wahrlich genug Platz zum Manövrieren bleiben! An Grafikeffekten kündigt Pyrosoft akkuraten Schattenwurf für alle Objekte, wallende Nebel, Wolken sowie feurige Explosionen an. Über die Soundbegleitung wissen wir noch nichts zu berichten, doch dürfte die ohnehin nebensächlich sein.

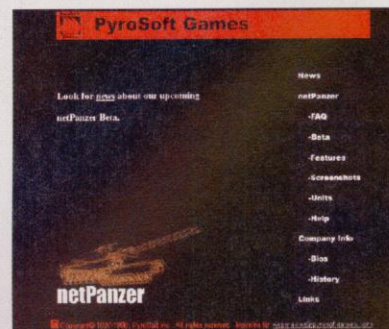
Fazit: Wer Erzernte und Bautätigkeit nur für lästige Pflichten hält, braucht nicht auf

„Command & Conquer 3: Tiberian Sun“ zu warten, sondern kann sich noch heute zum kostenlosen Betatest dieser schnörkellosen Echtzeitgefechte anmelden. Hoffentlich klappt's dann auch mit den texanischen Nachbarn. (rf)

Ob leichter Spähpanzer oder schwere Artillerie, das Dutzend verschiedener Einheiten wird sich genreüblich per Maus und Zugrahmen befehlen lassen



Im Panzerkrieg auf scrollbarem Iso-Terrain (bis zu 64 x 48 Bildschirme groß!) werden die maximal 100 Teilnehmer auch Allianzen bilden dürfen



Die Homepage von Pyrosoft liefert Bilder, Infos und das Anmeldeformular für den kostenlosen Betatest

Netpanzer

HERSTELLER:	Pyrosoft
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999
HOMEPAGE:	englisch

Voraussetzung zur Teilnahme am kostenlosen Betatest sind ein P133 mit 16 MB RAM und 10 bis 20 MB freier Speicherplatz auf der HD. Nach Ausfüllen und Absenden des Anmeldeformulars auf der Pyrosoft-Homepage erhält man per E-Mail Bescheid zu Download etc.

WIR SEHEN UNS IM CLUBHOUSE.

Jeden Samstagmorgen –
nur für euch.

Captain Future



SAT.1

CLUBHOUSE



NEU

level x

PC-Spiele und Profi-Tips
in Zusammenarbeit mit:

PC Heft & Spiel

SAT.1

Ich drück' Dich!

Die wichtigsten Fachbegriffe im Heft

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich

digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen

Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß

DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Giga-byte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde

Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln

RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers

ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden

AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)

Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten

Bug: gängiger Name für

Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können

DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.

Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft

KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)

MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz

NPC: „Non Player Characters“ sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann

Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schußrichtung

Tutorial: eine Übungsmision, die in die Bedienung eines Spiels einführt

Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch

USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige

Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepaßt und wiederverwendet wird

3Dfx: Hersteller der 3D-Chips „Voodoo“ und „Voodoo 2“

Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird

AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus

Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.

Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik

billineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbrettexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund

Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt

Echtzeit: meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.

FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder

Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten

Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

Kombi-Karte: Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger

MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung

Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf

OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)

Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor

Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen

RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bild-daten ein Videosignal

Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation

Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas

Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)

Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)

Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Platzierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel

Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde

Browser: Programm zum

Navigieren im WWW

Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur

Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist

Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen

Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner

Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche

Homepage: „Heimatadresse“ einer Firma oder Privatperson im Internet

Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik

LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet

Server: zentraler Computer eines Netzwerks

Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten

Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)

URL: Uniform Resource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. <http://www.pcjoker.de>)

WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Das 3D Power Pack gewinnt
Peter Brokenicky, Wien, Österreich
Urban Assault geht an
Karolina Ded, Köln
Gold Games 3 bekommt
Michael Götz, Altendorf

Lucky Strike Originals



Den 1. Preis, die exklusive Dakota-Racingjacke schicken wir an
Christoph Mendorf, Haltern

Das Modell von James Deans Porsche Speedster erhält
Kalle Markhoff, Bochum
Und die originale Baseballmütze gewinnt
Petra Meyeroltmanns, Köln

Höllennritt und Marsresidenz

Der Hauptgewinn war ein hydraulischer Simulations-Sessel „Rock'n'Ride“, dazu ein Mars-



Grundstück und das Spiel „Dethkarz“ inklusive T-Shirt. Und das alles hat gewonnen
Matthias Klipper, Köln
Je einmal Dethkarz zusammen mit einem exklusiven T-Shirt senden wir an
Hendrik Bettges, Marburg
Achim Richter, Taufkirchen
Kay Roche, Sadisdorf
Elisabeth Ungerer, Offenbach
Oliver Dorer, Gütenbach
Reinhold Wild, Plochingen
Hans-Jürgen Schöning, Herford
Malte Schmitz, Hamminkeln
Gerhard Siegesmund, München
Nico Gessner, Hamburg

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA



RETURN TO KRONDOR

Weil es den Vorgänger schon auf der Heft-CD gab

JACK



ASGHAR

Weil ich Laras Hintern echt nicht mehr sehen kann

MANFRED



FALCON 4.0

Weil 700 Seiten Handbuch die ideale Zuglektüre sind

MARKUS



SPEED BUSTERS

Weil mich sonst im Autoverkehr niemand für meine Strafzettel belohnt

PAUL



TUNGUSKA

Weil ich Mulders Theorie zum Meteoritenabsturz nicht glaube

RICHY



TUROK 2

Weil die meisten anderen guten 3D-Shooter schon indiziert sind

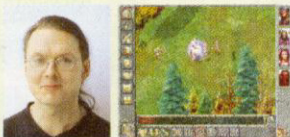
STEFFEN



FUTURE COP L.A.P.D.

Weil ich sonst vor dem Schießen immer fragen muß

TRILLE



BALDUR'S GATE

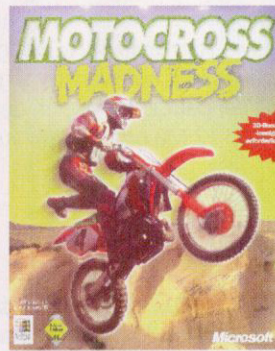
Weil Parties mit schönen Frauen und Zaubertänken ganz mein Ding sind

Ein neues Jahr, zwei neue Lesercharts – für Multiplayer und Online-Gamer! In Zukunft benötigen wir Ihre Mithilfe also gleich dreifach, dafür gibt es aber auch wieder drei bärenstarke PC-Spiele zu gewinnen. Schicken Sie uns bitte Ihre Favoriten für die jeweilige(n) Kategorie(n) auf einer Postkarte oder als E-Mail; Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist beliebig. Aktuelle Games werden wie immer bevorzugt, indizierte nicht berücksichtigt. Und ein lesbarer Absender ist wie immer in Ihrem ureigensten Interesse.

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls auf den siegreichen Einsendungen ein solcher notiert ist. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (1) ANNO 1602
2. (2) COMMANDOS
3. (4) AGE OF EMPIRES
4. (7) STARCRAFT
5. (5) TOMB RAIDER 2
6. (6) DIE SIEDLER 2
7. (14) FRANKREICH 98
8. (10) FORSAKEN
9. (8) ANSTOSS 2
10. (12) COMMAND & CONQUER 2

VERKAUFSCHARTS



1. (–) DIE SIEDLER 3
2. (–) ANNO 1602 ERWEITERUNG
3. (4) ANNO 1602
4. (–) RAILROAD TYCOON 2
5. (–) N.I.C.E. 2
6. (2) NEED FOR SPEED 3
7. (3) COMMANDOS
8. (–) CAESAR 3
9. (18) AOE: DER AUFSTIEG ROMS
10. (8) BUNDESLIGA MANAGER 98

MULTIPLAYER



1. (–) FORSAKEN
2. (–) ULTIMATE RACE PRO
3. (–) WORMS 2
4. (–) DIE SIEDLER 3
5. (–) POPULOUS 3

ONLINE



1. (–) AIR ATTACK
2. (–) ULTIMA ONLINE
3. (–) WARBIRDS
4. (–) MERIDIAN 59
5. (–) AIR WARRIOR 2

Die Weihnachtsgans ist längst verdaut, der Rutsch ins neue Jahr hoffentlich ohne Schäden an Leib und Leber überstanden. Zeit, sich wieder voll auf das Wesentliche zu konzentrieren: Wo komme ich preiswert an neue Games, wie an Nachschub für alte Favoriten?

ADD-ONS

Editor für Caesar 3

Den Editor für Sierras antike Aufbausimulation darf man sich nicht nur **kostenlos aus dem Internet** saugen, Sie finden ihn auch auf unserer aktuellen Begleit-CD. Anhand dreier Grafiksets lassen sich damit eigene Landschaften designen, es können Ereignisse wie Erdbeben, Gladiatorenauftouren usw. integriert und Dinge wie Startkapital bzw. -rang und Siegbedingungen festgelegt werden. So gehen Städtebauer neuerdings auf Wunsch gegen ein Zeitlimit ans Werk. Und das alles funktioniert natürlich auch mit der deutschen Version des Hauptprogramms. Nur der Form halber hier noch die URL, wo der knapp 12 MB große Editor zum Download bereitsteht: <http://www.caesar3.com>



Spec Ops: Ranger Team Bravo

Bislang nur als Import für **19,95 US-Dollar** erhältlich ist das **Multiplayer Add-on** zum 3D-Shooter von Zombie/BMG. Sämtliche Einsätze des Hauptprogramms lassen sich damit im Team oder gegeneinander in Angriff nehmen. Dazu kommen sechs spezielle Deathmatch-Levels für gesellige Soldaten sowie drei neue Kampagnen für Einzelkämpfer. Hier jagt man Kriegerverbrecher in Bosnien, hebt eine Fabrik für biologische Waffen im Irak aus und rettet einen abgestürzten Bomberpiloten im Vietnam des Jahres 1968.



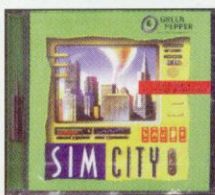
Subversion: Incoming Expansion Pack

Ebenfalls ein Fall für Importeure bleibt vorläufig das **offizielle Add-on** zu Rage Softwares 3D-Shooter **Incoming**. Gegen umgerechnet **ca. 39,- DM** bietet Hersteller Instant Access 48 brandneue, über acht Einsatzgebiete verteilte Missionen. Dabei steuert bzw. bekämpft man jeweils zehn neue Land- sowie Luftfahrzeuge. Das gilt übrigens für alle Voll- und (Grafikkarten beigelegten) OEM-Versionen des Hauptprogramms gleichermaßen.

BUDGET

Soft Price

Infogrames hat die Reihe mit den weichen Preisen weiter aufgestockt. Ab sofort offeriert man hier den Flug **F-22 Air Dominance Fighter (83%)**, die Space Opera **I-War (89%, Hit)** sowie das PC-Brettspiel **Star Wars Monopoly** für nur noch jeweils **39,95 DM**. Die königliche Echtzeitstrategie **Seven Kingdoms (85%, Hit)**, die Wirtschaftssim **Der Industriegigant (82%)**, das digitale Schiffeversenken **Flottenmanöver (33%)** und die zeitgemäße 3D-Adaption des Arcade-Klassikers **Frogger (72%)** stehen für je **29,95 DM** in den Händlerregalen. Und die historische Wirtschaftsstrategie **Herrscher der Meere (75%)** ist gar schon für **19,95 DM** zu haben.



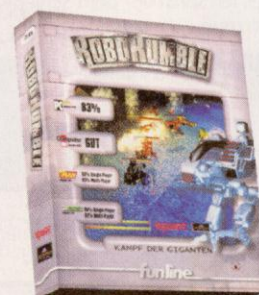
Green Pepper



Novitas hat seine Budgetserie um ein tolles Trio für SIMulanten erweitert. Da hätten wir mit **Sim City Classic (85%)** zunächst den Urvater des digitalen Städtebaus mit deutscher Anleitung für schlappe **9,95 DM**. Höher hinaus geht es mit **Sim Tower (72%)** und **Sim Copter (77%)**, die in komplett deutschen Versionen jeweils **19,95 DM** kosten.

Topware Funline

„Fun zum super Preis“ verspricht Topware mit der neuen Budget-Serie; für das Jahr 1999 sind immerhin an die 25 Titel geplant. Den Anfang macht die feine 3D-Echtzeitstrategie **Robo Rumble – Kampf der Giganten (83%)**, welche ab sofort für **29,95 DM** über den Ladentisch rumpelt.



Die Weihnachtsgans ist längst veran Leib und Leber überstanden. Ze ren: Wo komme ich preiswert an n

ADD-ONS

Editor für Caesar 3

Den Editor für Sierras antike Aufbausimulation darf net saugen, Sie finden ihn auch auf unserer aktuell sich damit eigene Landschaften designen, es könne stände usw. integriert und Dinge wie Startkapital b werden. So gehen Städtebauer neuerdings auf Wu les funktioniert natürlich auch mit der deutschen V ber hier noch die URL, wo der knapp 12 MB große

Spec Ops: Ranger Team Bravo

Bislang nur als Import für **19,95 US-Dollar** erhält Zombie/BMG. Sämtliche Einsätze des Hauptprogr nehmen. Dazu kommen sechs spezielle Deathma Einzelkämpfer. Hier jagt man Kriegsverbrecher in und rettet einen abgestürzten Bomberpiloten im



Subversion:

Ebenfalls ein Fall für Incoming. Gegen acht Einsatzgebiete verteilte Missionen. Dabei steuert bzw. bekämpft man jeweils zehn neue Land- sowie Luftfahrzeuge. Das gilt übrigens für alle Voll- und (Grafikkarten beigelegten) OEM-Versionen des Hauptprogramms gleichermaßen.

Bitte mit
1 Mark
freimachen,
falls Marke
zur Hand

Antwortkarte

JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co.

JOKER-SHOP

MAX-LOIDL-WEG 4

85598 BALDHAM

ABSENDER

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

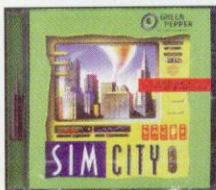
Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



BUDGET

Soft Price

Infogrames hat die Reihe mit den weichen Preisen weiter aufgestockt. Ab sofort offeriert man hier den Flugi **F-22 Air Dominance Fighter (83%)**, die Space Opera **I-War (89%, Hit)** sowie das PC-Brettspiel **Star Wars Monopoly** für nur noch jeweils **39,95 DM**. Die königliche Echtzeitstrategie **Seven Kingdoms (85%, Hit)**, die Wirtschaftssim **Der Industriegigant (82%)**, das digitale Schiffeversenken **Flottenmanöver (33%)** und die zeitgemäße 3D-Adaption des Arcade-Klassikers **Frogger (72%)** stehen für je **29,95 DM** in den Händlerregalen. Und die historische Wirtschaftsstrategie **Herrscher der Meere (75%)** ist gar schon für **19,95 DM** zu haben.



Green Pepper



Topware Funline

„Fun zum super Preis“ verspricht Topware mit der neuen Budget-Serie; für das Jahr 1999 sind immerhin an die 25 Titel geplant. Den Anfang macht die feine 3D-Echtzeitstrategie **Robo Rumble – Kampf der Giganten (83%)**, welche ab sofort für **29,95 DM** über den Ladentisch rumpelt.



Novitas hat seine Budgetserie um ein tolles Trio für SIMulanten erweitert. Da hätten wir mit **Sim City Classic (85%)** zunächst den Urvater des digitalen Städtebaus mit deutscher Anleitung für schlappe **9,95 DM**. Höher hinaus geht es mit **Sim Tower (72%)** und **Sim Copter (77%)**, die in komplett deutschen Versionen jeweils **19,95 DM** kosten.



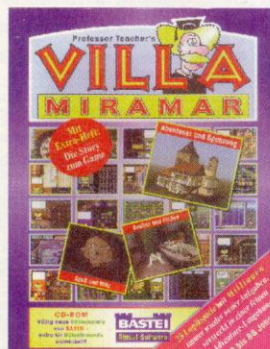
Spiele für Einsteiger und Aufsteiger

Egal, ob Sie nun zum Weihnachtsfest Ihren ersten PC unter dem Baum gefunden haben oder Ihrem Spielzeug vom Christkind ein brandneuer Grafik-Turbo, mehr RAM oder anderes Hardware-Tuning spendiert wurde: Auf den folgenden Seiten laden wir Einsteiger und Aufsteiger zum gemütlichen Einkaufsbummel – es warten Spieletips für alle Alters-, Preis- und Rechnerklassen. Bei diesem wahrlich vielfältigen Angebot aus Strategie, Sport, Action, Adventure, Simulation und Rollenspiel ist sicher für jeden Geschmack und Geldbeutel das passende Game dabei. Viel Spaß beim Stöbern!



Für Einsteiger

Professor Teacher's Villa Miramar



Rätselspaß für die ganze Familie verspricht diese umfangreiche, als Abenteuer verpackte Sammlung von Logeleien: Wenn beim virtuellen Gang durch die hübschen Renderräume der Villa Miramar bestimmte Gegenstände gefunden und an den richtigen Stellen eingesetzt wurden, erhält man Zugriff auf die insgesamt 25 verschiedenen Denksportaufgaben. Hat man alle aufgestöbert und gelöst, darf man sie jederzeit nach Belieben an-

wählen – unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Bestenlisten sorgen für Dauermotivation.

GENRE: Denkspiel
HERSTELLER: Virtual X-citement/Bastei
PREIS: 49,95 DM

Hanse 1480 – Das Vermächtnis

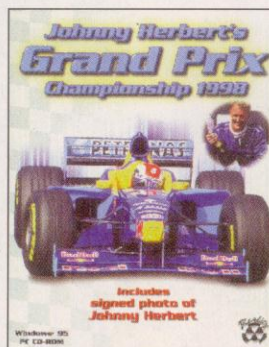


In dieser rundenbasierten Wirtschaftssimulation lichten bis zu vier historisch interessierte Händler den Anker. Aber nur derjenige, der sich mit seiner Flotte aus verschiedenen Schiffstypen in den packenden Seegefechten gegen Piraten behaupten kann und ein glückliches Händchen beim Warenhandel sowie der Planung günstiger Reiserouten zeigt, wird zum mächtigsten Kaufmann Europas aufsteigen. Unterschiedliche Spielziele und eine Ruhmeshalle für

die Besten sorgen dafür, daß man nicht so schnell die Segel streicht.

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Ari Games
PREIS: 49,95 DM

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

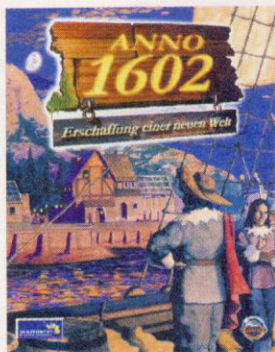


Wer auf schnörkellose Formel 1-Action im Spielhallen-Stil abfährt, rast hier richtig: Auf 15 GP-Kursen geht man mit bis zu 23 Computerpiloten an den Start. Aber auch die geselligen Duell am Splitscreen oder ein flotter Sechser via Netzwerk machen ordentlich Laune. Die gelungene Steuerung mit optionaler Bremshilfe und eingeblendeter Ideallinie läßt auch Anfängern eine Chance, während man Profis mit Boxenstopps und Beschädigungen fordert. Ob in

Training, Einzelrennen oder kompletter WM, hier wartet viel Spaß am Gas.

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Midas/Prism Leisure
PREIS: 79,95 DM

Anno 1602

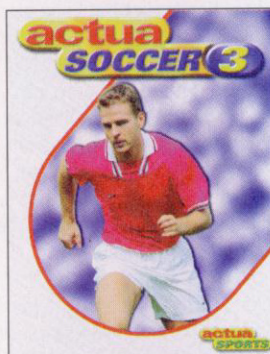


Seit Monaten verteidigt das Kultspiel vehement seinen Spitzenplatz in den Charts – und den hat diese phantastische Aufbausimulation auch wirklich verdient! Solo oder zu zweit per Modem bzw. mit drei Kumpels im Netzwerk hegt und pflegt man seine Ansiedlungen in der hübsch detaillierten Inselwelt, schickt Handels- und Kriegsschiffe auf See und kümmert sich um das Wohlergehen der putzig wuselnden Untertanen. Die innovative Mischung aus filigranem

Wirtschaftssystem und Echtzeitstrategie fesselt über viele Tage und Wochen.

GENRE: Aufbaustrategie
HERSTELLER: Max Design/Sunflowers/Infogrames
PREIS: 89,- DM

Actua Soccer 3

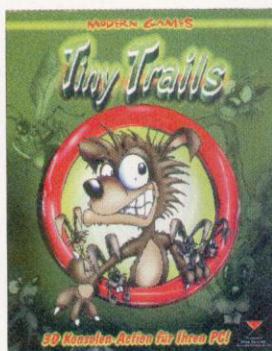


Kein Geringerer als Oliver Bierhoff, also der Kapitän der DFB-Auswahl persönlich, macht hierzulande Werbung für diesen Action-Kick: Mit einer aus satten 450 Vereinsmannschaften tritt man das Leder in Freundschaftsspielen, Liga, Pokalwettbewerben oder Turnieren über den Digi-Rasen. Ob flottes Kick-and-Rush-Gebolze oder filigranes Kombinationsspiel, alles ist dabei möglich – selbst nächtliche Begegnungen unter Flutlicht oder Ball-

schlachten im Schneetreiben. Eine feine Versoffung der schönsten Nebensache der Welt.

GENRE: Fußballsimulation
HERSTELLER: Gremlin/Acclaim
PREIS: 89,- DM

Tiny Trails

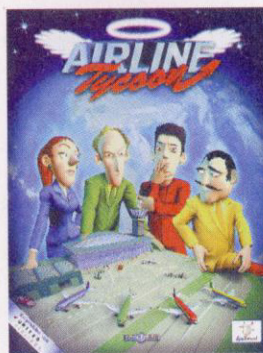


Auf der Spur von Knobelklassikern wie „Sokoban“ lotst der Spieler seinen knuddeligen Cartoon-Wolf durch vier ansehnliche 3D-Welten zu je vier Abschnitten. Während der tierische Held fleißig Häschen sammelt (werden zum Aufstieg in den nächsten Level benötigt), muß er Hindernisse umgehen und umherstreunenden Pinguinen oder Vögeln ausweichen. In der bonbonbunten Farbenpracht erweisen sich

Tastatur, Joystick oder Pad als gleichermaßen zuverlässige Navigatoren – ein großer Spaß zum kleinen Preis.

GENRE: Action-Knoebelei
HERSTELLER: Virtual X-citement/Modern Games
PREIS: 29,- DM

Airline Tycoon



Als Chef einer Fluggesellschaft buhlt der Spieler mit drei CPU-Konkurrenten um die Gunst des Flughafenleiters. Auf dem Weg zu einem umfassenden Liniennetz zwischen 48 internationalen Airports, dürften selbst Anfänger schnell zu Erfolgserlebnissen kommen, wenn sie emsig Routenpläne erstellen, neue Vögel kaufen und ausstatten, hochqualifiziertes Personal einstellen etc. Und die optische Umsetzung mit all den herumwuselnden

Passagieren im Comic-Look spricht Reiseleiter jeden Alters an.

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Spellbound Software/Infogrames
PREIS: 79,- DM

Racing Simulation 2

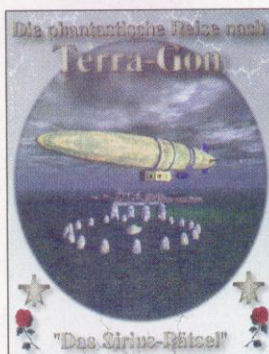


Wer auch hardwaremäßig gleich in die Königsklasse eingestiegen ist, findet hier das passende Rennspiel: Mit 3D-Turbo unter der Haube und (optional) einem Force-Feedback-Lenker in der Hand, erwartet den Spieler hochrealistisches Fahrgefühl auf 17 Grand-Prix-Kursen. Dank der vielen Optionen kommen auf den optisch umwerfend präsentierten Strecken Arcade-Racer und Simulanten auf ihre Kosten. Als Bonus gibt's noch nostalgische Ren-

nen in rasenden Zigarren der 50er Jahre, zehn Missionen sowie eine echte Pilotenkariere für Solisten und Multiplayer.

GENRE: F1-Simulation
HERSTELLER: Ubi Soft
PREIS: 99,95 DM

Die phantastische Reise nach Terra-Gon



Um die Zerstörung der Erde durch einen riesigen Kometen nachträglich ungeschehen zu machen, soll man via Zeitmaschine fünf alte Zivilisationen und das Sonnensystem des Sirius besuchen. Dabei erwarten den (Zeit-)Reisenden nicht nur schöne, teils animierte Renderschauplätze, sondern auch jede Menge bisweilen ziemlich hart zu knackende Rätselnüsse. Verwinkelte Labyrinth und verzwickte Zahlenlogelien versprechen viele Stunden spannender Unterhaltung mit diesem mystisch-surrealen SF-Abenteuer. Nur der Preis ist von gestern...

GENRE: Abenteuer
HERSTELLER: Modern Games
PREIS: 29,- DM

3D Power Pack

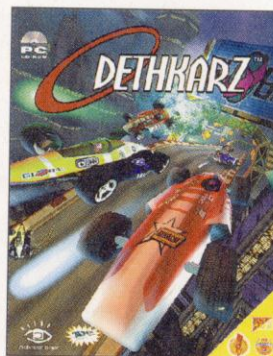


Ein echtes Kraftpaket hat Sega hier für sportliche Aktionisten geschnürt – genau das Richtige, wenn ein Grafikturbo unter dem Baum lag, denn alle drei Titel unterstützen im Gegensatz zu ihren Erstveröffentlichungen jetzt Direct3D, sind also quasi selbst Aufsteiger. Da hätten wir zunächst „Virtua Fighter 2“, die bis heute beste Prügelei am PC. Dann den grandios spielbaren Action-Kick „Worldwide Soccer“ mit brasilianischen Tricks sowie last, not

least „Sega Rally Championship“ für den Arcade-Spaß am Gas.

GENRE: Spielesammlung
HERSTELLER: Sega
PREIS: 69,95 DM

Dethkarz

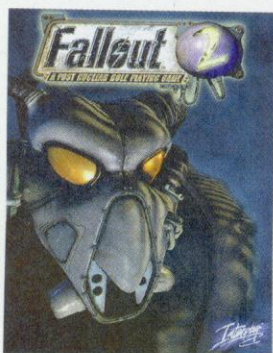


In punkto Tempo läßt dieses futuristische Arcade-Rennen die gesamte Genrekonzurrenz am Auspuff schnuppern: Ob solo gegen die ausgewogene KI der Computergegner oder zu acht im Netzwerk, die Hatz macht einfach tierisch Laune. Das gilt vor allem für den Ligabetrieb, in dem man der Konkurrenz mit Plasma- und Laserkanonen oder eingesammelten Extrawaffen aufs Blech rückt. Und wer in allen drei Ligen an die Spitze fährt, darf sich zur Belohnung hinter das

Steuer eines überlegenen Geheimbolden à la „Batmobil“ klemmen.

GENRE: Actionraserei
HERSTELLER: Melbourne House/Infogrames
PREIS: 79,90 DM

Fallout 2



Als Einzelkämpfer macht man sich in diesem Rollenspiel auf die Suche nach dem „Garden Eden Creation Kit“, um das postnukleare Ödland in ein fruchtbares Paradies zu verwandeln. Detaillierte und abwechslungsreiche Iso-Örtlichkeiten mit trefflich düsterer Soundunterma- lung sorgen für viel Atmosphäre, während der Held die ungezählten Bewohner des Wastelands verhört, Mitstreiter rekrutiert, lukrative Nebenjobs an Land zieht oder Erfahrung in den

packenden Rundenkämpfen sammelt. Genre-Erfahrung ist mitzubringen.

GENRE: SF-Rollenspiel
HERSTELLER: Black Isle Studios/Interplay/Acclaim
PREIS: 89,- DM

Metro-Police

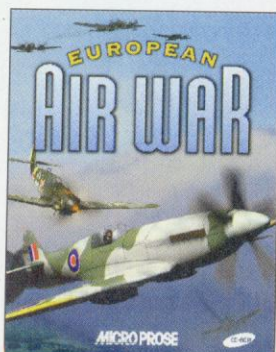


Als Cop Jeff Conrad verrichtet man hier seinen Streifendienst im New York des Jahres 2048: Die 3D-Metro- polie erstreckt sich über vier Ebenen und beherbergt Verbrecher satt. Auf dem Dienstplan stehen dabei nicht nur das Befragen von Informanten und heiße Verfolgungsjagden per pedes, U-Bahn, Auto oder gar Zep- pelin – oft hilft nur noch der Griff zur Multifunktionswumme. Aber Vorsicht, denn wer die Buchstaben des Gesetzes zu großzügig auslegt,

wird in diesem Dark-Future- Abenteuer schnell selbst zum Gejagten!

GENRE: 3D-Abenteuer
HERSTELLER: Virtual X-citement/Modern Games
PREIS: 79,- DM

European Air War

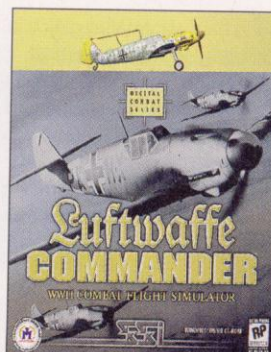


Schlüpfen Sie in Ihre Fliegerkombi und stürzen Sie sich mit einer der prächtigsten Flugsimulationen seit langem in packende Dogfights! Auf Seiten der deutschen, britischen oder US-Luftstreitkräfte macht man den Himmel über Europa in 20 verschiedenen Maschinen unsicher. Von den Einzelmissionen bis hin zum dynamischen Storymo- dus verwöhnt dabei phantastische Grafik das Auge. Das gilt allerdings nur für flotte Rechner mit 3Dfx-

Karte, denn erst mit solcher Power hinter dem Propeller erreicht der Spielspaß unge- ahnte Höhen.

GENRE: Flugsimulation
HERSTELLER: Microprose
PREIS: 89,95 DM

Luftwaffe Commander

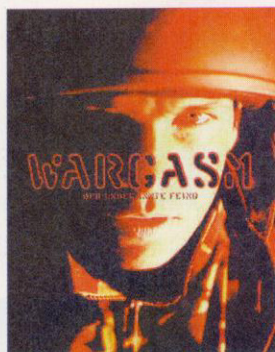


Vom Spanischen Bürgerkrieg, den man im Doppeldecker miterlebt, bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs, als die ersten Düsenjäger den Him- mel über Berlin verteidigten – hier kann man die Entwicklung der Mil- itärtechnik in diesen Jahren nach- vollziehen und im Cockpit der ori- ginalgetreuen Modelle legendärer Flugzeuge Platz nehmen. In 16 Solo- bzw. 20 Multiplayer-Missionen so- wie einer Kampagne kommen dabei dank vieler Einstellmöglichkeiten

Fans von High-end-Si- mulationen und ac- tionreichen Luftkämp- fen gleichermaßen auf ihre Kosten.

GENRE: Flugsimulation
HERSTELLER: Mindscape
PREIS: 89,90 DM

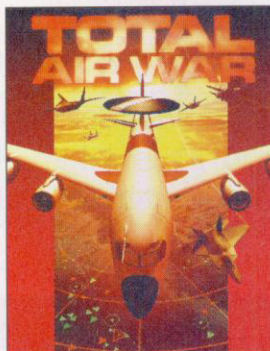
Wargasm



Der innovative Genremix hat PC-Kriegern in jeder Beziehung viel zu bieten: tolle 3D-Grafik, starken Sound, beinharte Action und einen Hauch von Strategie. Seine Einheiten schickt man hier via taktischer Karte in 54 Einsatzgebiete und greift auf Wunsch selbst in die Scharmützel ein – hinter dem Steuer eines Panzers, in der Hubschrauberkanzel oder als einfacher Infanterist. Sein ganzes Potential entfaltet Wargasm bei Multiplayergefechten für bis zu 16 Kämpfer in zwölf speziellen Arenen – Spannung pur!

GENRE: Strategische 3D-Action
HERSTELLER: DID/Infogrames
PREIS: 89,- DM

F-22 Total Air War



Ohne jeden Zweifel ein Fall für Profis ist diese hochgradig realistische Flugsimulation, denn ohne Handbuchbüffelei und solide Einarbeitungspraxis ist im totalen Luftkrieg kein Blumentopf zu gewinnen. Der Lohn der Mühen besteht aus komplexem Flugvergnügen in fulminanter 3D-Grafik. So gibt es u.a. zehn Kampagnen mit 100 aufeinander aufbauenden Missionen und einen Strategiemodus, bei dem man seine Luftstreitkräfte vom AWACS-Aufklärer aus auf einer zoom- und scrollbaren Übersichtskarte via Maus in Echtzeit befehligt.

GENRE: Flugsimulation
HERSTELLER: DID/Infogrames
PREIS: 79,- DM

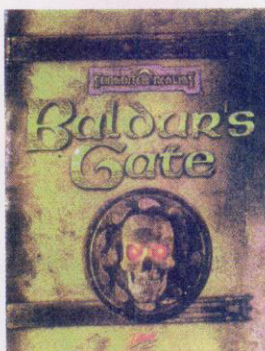
Turok 2



Wenn der kultige Comic-Indianer zum zweiten Mal auf 3D-Kriegspfad geht, lautet seine Devise „mehr und schöner“: Während der Held die sieben enorm detailreichen Welten erforscht, machen seine nun noch zahlreicheren Gegner mit einem auf über 20 Problemlöser aufgestockten Waffenarsenal Bekanntheit. Beeindruckende Explosionen und eine beklemmende Atmosphäre gibt's auch im neuen Deathmatch für gesellige Rothäute. Mehr dazu im Test, hier noch soviel: Turok 2 ist in wirklich keiner Beziehung ein Kinderspiel.

GENRE: 3D-Shooter
HERSTELLER: Iguana/Acclaim
PREIS: 99,- DM

Baldur's Gate



Endlich mal wieder ein Fantasy-Rollenspiel im klassischen Sinne – zumindest, was das zugrundeliegende AD&D-Regelwerk betrifft. Die Präsentation mit rund 10.000 zu erkundenden Bildschirmen in wunderhübsch detaillierter Iso-Optik ist dagegen voll up-to-date, dito die atmosphärische Soundbegleitung. Die bis zu sechs Held(inn)en starke Party hat hier sehr abwechslungsreiche Abenteuer zu bestehen, wobei Kämpfe optional in Echtzeit oder Runden ablaufen. Ein Genre-Highlight, wie es gerade versierte Recken herbeigesehnt haben!

GENRE: Rollenspiel
HERSTELLER: Bioware/Interplay/Acclaim
PREIS: 89,- DM

Battletech: Mech Commander



Im Gegensatz zum Gros der Genrekonzurrenz gehen bei diesem SF-Spektakel überlegte (Echtzeit-)Strategien vor reine Materialschlachten. Auch wegen der fehlenden Save-Option während der 30 Missionen werden hier vor allem erfahrene Feldherren an die Front gerufen. Die dürften aber am Kommandieren riesiger Kampfbotter mit unterschiedlichsten Waffensystemen ihre helle Freude haben – nicht zuletzt wegen des schmucken Iso-Terrains. Das gilt natürlich erst recht, wenn sich bis zu zehn Strategen zu Multiplayergefechten treffen.

GENRE: Strategie
HERSTELLER: Microprose
PREIS: 79,95 DM

Play the Games Vol. 1



Last, not least ein Schmäckerl für alle Geschmäcker: Gegen knapp fünf Marker pro Titel gibt es hier 25 Silberlinge mit einer rundum gelungenen Mischung aus 15 durch die Bank hochwertigen Games. Darunter sogar solche Megaseller wie Bullfrogs „Dungeon Keeper“, jenen genialen Cocktail aus Rollenspiel, Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation. Oder auch Westwoods legendäres Echtzeitstrategical „Command & Conquer“. Ob Sportler, Aktionist, Simulant, Abenteurer oder Strategie, selten war das Geld so gut investiert!

GENRE: Spielesammlung
HERSTELLER: Infogrames
PREIS: 69,95 DM

Steuer frei NEUE EINGABEGERÄTE

Wir testen alles: die Force-Feedback-lose Variante eines bewährten PC-Wheels, ein sehr ungewöhnliches Gamepad, einen Flightstick mit Elektromotor und einen kabellosen Handphaser. Daß nicht alle Modelle gut abschneiden, versteht sich bei der Auswahl quasi von selbst.

Saitek R4 Racing Wheel

Vor zwei Ausgaben überzeugte das FF-Gegenstück dieses Lenkers vor allem durch seine geniale Befestigungsmöglichkeit am Tisch. Die stabile und einfach zu bedienende Klemme gibt es nach wie vor, was schon wegen des opulenten Designs wichtig ist: Das Gerät wird man aus Platzgründen wohl häufig an- und abmontieren. Überhaupt ist die rüttelfreie Variante ihrem Pendant wie aus dem Gesicht geschnitten. Daher wirkt die Plastikpedalerie immer noch billig, die Schaltflügel sind immer noch klobig und die beiden Knöpfe an der Lenkradfront für kleine (Kinder-)Hände immer noch schlecht erreichbar. Auch wünscht man sich mehr als insgesamt bloß sechs programmierbare Feuerknöpfe, doch das individuelle Justieren von Pedal- und Lenkwiderstand stimmt versöhnlich – genau wie der moderate Preis.



Ergonomie: ●●●
Verarbeitung: ●●●
Installation: ●●●●
Lieferumfang: ●●

Preis: ca. 230,- DM inkl. Pedalerie

Online-Info: <http://www.saitek.de>



- * Pedal- und Lenkwiderstand justierbar
- * zuverlässige Feststellklemme



- * nur 6 programmierbare Knöpfe
- * klobige Schaltflügel
- * Modell insgesamt sehr groß

Saitek Cyborg 3D

Das originelle Design und die Vielfalt der Kontrollen sind leider so ziemlich das Beste an diesem neuen Gamepad, das stolze zwölf Buttons, einen Schubregler, ein Mini-Lenkrad, einen Winz-Stick und natürlich ein Steuerkreuz mitbringt. Zuviel des Guten: Das Gerät ist schlichtweg überladen, viele der Kontrollen sind zwangsläufig ungünstig platziert. So ist der Schubregler auf der rechten Unterseite ohnehin schon schlecht erreichbar; wer gleichzeitig den Mini-Joystick verwendet, kann unmöglich mit derselben Hand noch die Feuerknöpfe bedienen. Nicht besser sieht es beim zu tief versenkten Steuerkreuz aus, zudem eckt man bei dessen Benutzung ständig an der Noppe des kleinen Lenkrads an. Ein typischer Fall von Masse ohne Klasse also, denn was nützen zahllose Hebel und Knöpfe, wenn man sie so schwer erreicht?



Ergonomie: ●
Verarbeitung: ●●●●
Installation: ●●●●
Lieferumfang: ●

Preis: ca. 99,- DM

Online-Info: <http://www.saitek.de>



- * schickes Design
- * viele programmierbare Kontrollen



- * Schubregler schlecht erreichbar
- * unglücklich platzierte Feuerknöpfe
- * Steuerkreuz zu tief versenkt
- * Lenkradnuppe behindert Bedienung des Steuerkreuzes

Logitech Wing Man Force

Mit einiger Verspätung hat auch Logitech die Zeichen der Zeit erkannt und offeriert einen Flightstick mit Force-Feedback-Unterstützung. Beim Auspacken sticht sofort das gesplittete Kabel ins Auge, welches sowohl einen USB- als auch einen seriellen Anschluß bietet – schön für alle, die noch nicht über einen USB-Bus verfügen, denn sie brauchen bei einem Umstieg das Gerät nicht zu wechseln. Die vier Feuerknöpfe am Steuerknüppel und die fünf an der Basis sind allesamt gut erreichbar, das Schubreglerad arbeitet sehr präzise. Negativ fällt die fehlende Seitenruderfunktion auf, der Stick läßt sich nicht um die Längsachse drehen – für Piloten ein gravierendes Manko. Dafür gibt es wohldosierte Rüttelleffekte. Allerdings nur für Rechtshänder, denn „linke“ Zocker werden mit dem Wing Man nicht klarkommen.



Ergonomie: ● ● ●
Verarbeitung: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●

Preis: ca. 300,- DM inkl. Netzteil und den Spielen „Warbirds 2.01“, „Descent Freespace“ und „Redline Racer“

Online-Info: <http://www.logitech.de>



- * 9 programmierbare Kontrollen
- * Schubregler, 8-Wege-Coolie-Hat
- * für USB- und serielle Schnittstelle geeignet
- * gut dosierte FF-Effekte



- * kein Seitenruder
- * nur für Rechtshänder geeignet
- * wie alle FF-Sticks groß und unhandlich

One for All Gyro Pro IV

Der Stick für Trekker ist da: sieht aus wie ein Phaser, und wenn man drei Batterien hineinlegt, lassen sich sogar Spiele damit steuern – allerdings nicht gut, denn der Verzicht auf Kabelsalat zugunsten von Infrarottechnik muß hier mit schmerzenden Handgelenken erkaufte werden.

Nachdem die Basisstation am Gameport angeschlossen und auf dem Monitor platziert wurde, kann am Stick zwischen Digital- und Analogmodus umgeschaltet werden. In ersterem läuft die Steuerung über vier Richtungstasten auf der Oberseite, in letzterem durch simple Neigung des Geräts. Seitwärts klappt das noch ganz manierlich, doch bei Vor- und Rückwärtsbewegungen melden sich alsbald die Sehenscheiden mahnend zu Wort. Daß die Feuertasten beim Bewegen des Gyro Pro auch noch Klappergeräusche von sich geben, festigt den negativen Gesamteindruck. (mh)



Ergonomie: ●
Verarbeitung: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Lieferumfang: ● ●

Preis: ca. 150,- DM ohne Batterien

Online-Info: <http://www.oneforall.com>



- * futuristisches Design
- * kein Kabelsalat durch Infrarottechnik
- * 2 Steuermodi



- * Batterien erforderlich
- * klapperige Tasten
- * führt schnell zu Ermüdungserscheinungen

Grafikkarten im Praxisvergleich

NEUE 2D/3D-KOMBIBOARDS

Rasanter Preisverfall bei gleichzeitig inflationärem Speicherzuwachs, der Markt für 3D-Beschleuniger boomt. Waren vor kurzem noch Add-on-Boards das Maß aller Dinge, setzen nun leistungsfähige Allroundtalente die Akzente – bestückt mit bis zu 32 MB Grafikspeicher!

Vier Modelle, vier 3D-Chips

Bei Elsa wird die „Erazor II“ vom Riva TNT-Chipsatz befeuert, die „Victory II“ hingegen von Voodoo-Banshee-Technologie der Marke 3Dfx. ATIs „Rage Fury“ setzt auf den Rage 128GL und ist so neu, daß erst Betreiber vorliegen – wir bieten Ihnen erste Meßergebnisse der Karte. Und mit der „Mystique G200“ von Matrox komplettiert ein ehemaliges Referenzboard, dessen tolle Bildqualität jetzt stark verbilligt zu haben ist, das Testfeld.

Die Testbedingungen

Alle Tests wurden auf einem P2/266 mit Win 98, 64 MB RAM und DirectX 6 ohne spezielle Anpassungen durchgeführt. Die Kompatibilität der Resultate mit Rechnern in „Alltagskonfiguration“ ist damit gewährleistet – im Gegensatz zu Ergebnissen, die auf praxisfremd framerate-optimierten Systemen erzielt werden. Als Benchmarks dienten die selbstablaufenden Demos der Spiele „Incoming“ und „Forsaken“, das hardwarehungrige „G-Police“ sowie der zweite 3D-Test (Ego-Shooter) aus der 3Dmark 99-Testsoftware. Vergleiche mit Ergebnissen in älteren Ausgaben sind also zulässig. Und wie immer gilt: Je mehr fps (Bilder pro Sekunde), desto besser.



Testsoftware in Aktion: Rages „Incoming“, Acclaims „Forsaken“, „G-Police“ von Psygnosis und der „3Dmark 99“-Test von Futuremark

Das Ergebnis

Als schnellste Karte konnte sich Elsas „Erazor II“ profilieren, knapp gefolgt von der „Victory II“ aus gleichem Hause. Doch ATIs „Rage Fury“ zeigte schon mit den stabil laufenden Betreibern, daß auch sie in dieser Klasse ein Wörtchen mitreden kann – zumal die endgültige Treiberversion noch eine Leistungssteigerung bringen dürfte. Die gute alte „Mystique G200“ von Matrox kann mit den moderneren Konkurrenten freilich nicht mehr ganz mithalten, lieferte aber in allen Tests solide Ergebnisse.

Benchmarktest: Incoming

Elsa Victory II	50,4 fps
Elsa Erazor II	50,9 fps
ATI Rage Fury	48,2 fps
Matrox Mystique G200	41,1 fps

Benchmarktest: G-Police

Elsa Victory II	24,4 fps
Elsa Erazor II	24,7 fps
ATI Rage Fury	21,7 fps
Matrox Mystique G200	22,4 fps

Benchmarktest: Forsaken

Elsa Victory II	81,5 fps
Elsa Erazor II	116,3 fps
ATI Rage Fury	69,1 fps
Matrox Mystique G200	65,7 fps

Benchmarktest: 3Dmark 99

Elsa Victory II	35,0 fps
Elsa Erazor II	35,8 fps
ATI Rage Fury	32,3 fps
Matrox Mystique G200	28,5 fps

ELSA Erazor II

Mit dem Riva TNT Chipsatz von Nvidia in 128 Bit-Architektur und einem mit 250 MHz getakteten RAMDAC bietet die Erazor die beste 3D-Leistung im Test. 16 MB Grafikspeicher auf dem AGP-Board ermöglichen Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixel. Da der TNT-Chip im Gegensatz etwa zu Voodoo 2 auch 3D-Beschleunigung im Fenster zuläßt, ist die Karte für Anwendungen wie Rendering-Software ebenfalls gut geeignet. Hinzu kommen ihre feinen 2D-Qualitäten mit bis zu 1920 x 1200 Bildpunkten in Highcolor bei 85 Hz Bildwiederholrate.

Neben einem deutschen Handbuch liegen der Packung noch Treiber und Grafik-Utilities, die Spiele „Need for Speed 3“ und „Recoil“ sowie 3D-Demos bei. Wer ein Sockel 7-Mainboard hat, sollte jedoch Riva TNT-Modelle generell erst testen: Vereinzelt

kommt es zu Problemen mit dem AGP-Bus.



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 399,- DM

Online-Info: www.elsa.de



- * hervorragende 3D-Performance
- * feine 2D-Qualität
- * umfassendes deutsches Handbuch
- * gutes Spielepaket
- * sehr gute Support-Hotline



- * vereinzelt Kompatibilitätsprobleme mit dem AGP-Bus

ELSA Victory II

Elsas „zweiter Sieg“ basiert auf dem Voodoo-Banshee-Chip mit 128 Bit von 3Dfx. Trotz nur einer Textureinheit schlägt sich die Verwandtschaft zum Voodoo 2-Baukasten aus gleichem Hause dabei in einer 3D-Leistung nieder, die der der Erazor kaum nachsteht: Ebenfalls mit 16 MB Speicher und einem 250 MHz-RAMDAC ausgestattet, bietet die AGP-Karte im 3D-Sektor Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Pixel und unterstützt auch Glide-basierte Spiele. 2D-seitig sind Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten drin, in Truecolor und einer Bildwiederholrate von 85 Hz.

Im Lieferumfang findet sich neben Treibern ein deutsches Handbuch sowie Grafik-Tools, dazu ein Spielebundle aus „Need for Speed 3“, „Recoil“ und einer Demo-CD.



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 349,- DM

Online-Info: www.elsa.de



- * sehr gute 3D-Leistung
- * solide 2D-Qualität
- * umfassendes deutsches Handbuch
- * Spielepaket anbei
- * sehr gute Support-Hotline



- * im Vergleich zu Voodoo 2 nur eine Textureinheit

Matrox Mystique G200

Der MGA-G200 Grafikchip mit 128 Bit-Dualbus-Architektur muß sich in der 3D-Leistung der jüngeren Konkurrenz geschlagen geben: Das mit 230 MHz getaktete RAMDAC sowie 8 MB Speicher (auf 16 MB aufrüstbar) bieten zwar 3D-Auflösungen bis zu 1152 x 864 Bildpunkten in Truecolor und 1920 x 1200 Pixel im 2D-Bereich, doch 3D-Spiele geraten bei Auflösungen über 800 x 600 Bildpunkten schnell

an die Grenzen der „ruckfreien“ Spielbarkeit. Nach wie vor bietet die auch als PCI-Version erhältliche Karte eine hervorragende Bildqualität und das Spielebundle aus „Motorhead“, „Incoming“ und „Tonic Trouble“. Nicht zuletzt auch der integrierte TV-Ausgang und das deutsche Handbuch machen die Mystique zu einem fairen Angebot.



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 299,- DM

Online-Info: www.matrox.com



- * sehr gute Bildqualität
- * feine 2D-Qualität
- * TV-Ausgang
- * Spielepaket anbei



- * im Vergleich nur durchschnittliche 3D-Leistung

ATI Rage Fury

Die kanadische Firma ATI werkelte bisher eher im Verborgenen: Als einer der erfolgreichsten Grafikkartenhersteller der Welt, machte die Marke ihr Hauptgeschäft in erster Linie über sogenannte OEM-Produkte – also als Zulieferer für Komplettsysteme wie die der großen PC-Discounter à la Vobis. Klar, daß ATI besonders den Low-Budget-Bereich abdeckte, wobei die Boards vor allem durch ihre sprichwörtliche Zuverlässigkeit unauffällig blieben. Bei der 3D-Performance haperte es freilich, weshalb man mit der Rage Fury nun in den von 3Dfx und Nvidia beherrschten High-end-Markt eindringen will.

Und tatsächlich wartet das Modell mit einer Reihe technischer Leckerbissen auf. Der Rage 128GL-Chip aus eigenem Hause in 128 Bit-Architektur ist in Verbindung mit den 32 MB Grafikspeicher auf der AGP-Karte für Auflösungen bis zu 1920 x 1440 in High- sowie maximal 1920 x 1200 Pixel in Truecolor gut. Auf zur Zeit erhältlichen Rechnern genügen zwar 1024 x 768 Bildpunkte für schönes, flüssiges Spielen vollauf, doch mit wachsender Prozessorleistung werden die Systeme der Zukunft auch höhere Auflösungen ermöglichen. Hier ist man also schon heute gewappnet, selbst für neue Medien: Die Rage Fury verfügt über einen TV-Ausgang und hardwareseitige DVD-Beschleunigung; auf eine entsprechende Zusatzkarte kann daher verzichtet werden.

Kein Verzicht hingegen bei den 3D-Funktionen, denn bis hin zum Bump-Mapping wird alles unterstützt. Daß die Karte unter Direct3D läuft, ist ohnehin selbstverständlich, doch auch Open GL ist möglich. Die Endversion soll mit Treibersoftware, Grafiktools, einem Videokabel samt Scart-Adapter, SVHS-Kabel und einem aktuellen Spielebundle ausgestattet sein – da wir über dessen Zusammenstellung noch nichts sagen können, verkneifen wir uns vorerst eine Wertung. Zumal wir das endgültige Produkt sowieso nochmal auf Herz und Nieren testen wollen, um festzustellen, ob der Hoffnungsträger mit den fertigen Treibern zur Referenz heranreift. Dann dürfte auch der relativ hohe Einführungspreis gerechtfertigt sein. Obwohl: Die Preise sinken derzeit ja schneller als einst die Titanic... (mt)

Alles auf eine(r) Karte: 2D/3D-Power plus DVD-Hardware



Leistung:	● ● ● (Beta-Treiber)
Lieferumfang:	Beta-Version
Installation:	Beta-Version
Preis:	ca. 479,- DM

Online-Info: www.atitech.ca



- * 32 MB Grafikspeicher
- * stabile 3D-Leistung schon mit Beta-Treibern
- * TV-Ausgang
- * integrierte DVD-Hardware



- * hoher Preis

Kleines 3D-ABC

Hier eine Liste mit Erklärungen der wichtigsten Fachbegriffe, mit denen für Grafikkarten geworben wird.

Alpha-Blending ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch usw.

Anti-Aliasing glättet die Kanten der Grafik und verhindert den unschönen „Treppeneffekt“

Bilineares/Trilineares Filtering unterdrückt grobe „Schachbrettexturen“ bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund

MIP-Mapping bezeichnet die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte im Vorder- und Hintergrund. Das spart Rechenzeit, da ein und dieselbe Oberflächenstruktur nicht immer wieder vergrößert bzw. verkleinert werden muß. Hintergrundflimmern wird zusätzlich unterdrückt.

Multi-Texturing ist die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objektes in einem Durchlauf, um noch realistischere Animationen zu ermöglichen

RAMDAC ist das Kürzel für „RAM Digital to Analog Converter“, einer Funktion der Karte, die digitale in analoge Daten umwandelt. Leistungsangabe in Megahertz: RAMDAC mit 175 MHz kann 175 Millionen Pixel pro Sekunde umwandeln

Textur nennt man Oberflächenstrukturen wie Stein, Holz oder Glas, die von Renderprogrammen auf 3D-Objekte gelegt werden (Texturing).

Z-Buffering ist die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum, Überlappungen und Flackern werden ausgeschlossen

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 3/97 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats	Floyd	1/98	Lösung	Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats	Formel 1	1/98	Cheats	Orion Conspiracy	2/98	Tip
Age of Empires	4/98	Cheats	Forsaken	7/98	HEXerei	Outlaws	6/97	Cheats
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats	Forsaken	8/98	Cheats	Outwars	6/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats	Frankreich 98	8/98	Cheats	Outwars	7/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei	Freddy Pharkas	8/98	Tip	Overboard!	1/98	Codes
Akte Europa	1/98	Cheats	Frogger	3/98	Cheats	Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Alien Earth	5/98	Lösung	Gene Wars	4/97	Cheat	Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Alien Trilogy	4/97	Cheats	Get Medieval	10/98	Cheats	Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Andretti Racing	7/98	Tip	Get Medieval	12/98	Cheats	Panzer General 3D	6/98	Tip
Anno 1602	6/98	Tip	Gex	4/97	Codes	Pazifik Admiral	12/97	Tip
Anno 1602	7/98	Tip	Gex 3D	9/98	Cheats	Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Anno 1602	8/98	HEXerei	G-Nome	6/97	Cheats	Pod	6/97	Tip
Anno 1602	9/98	Tip	G-Nome	8/97	Cheats	Pod	8/97	Cheats
Archibald Applebrook	5/98	Tip	Gnap - Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung	Powerboat Racing	6/98	Codes
Armored Fist 2	6/98	Cheat	G-Police	3/98	Cheats/Codes	Prisoner of Ice	4/98	Tip
Army Men	7/98	Cheats	Granny	4/98	Lösung	Privateer 2	4/97	Cheats
Atlantis	9/97	Lösung	Granny	5/98	Lösung	Rage of Mages	12/98	Cheats
Atlantis	4/98	Tip	Granny	6/98	Lösung	Railroad Tycoon 2	1/99	Cheats
Autobahn Raser	8/98	Tip	Grim Fandango	1/99	Lösung	Rainbow Six	12/98	Cheats
Balls of Steel	5/98	Cheats	GTA	3/98	Cheats	Ran Soccer	8/98	Cheat
Baphomets Fluch	1/98	Tip	GTA	5/98	Cheat	Rayman	3/97	Cheats
Baphomets Fluch	6/98	Tip	H.E.D.Z.	1/99	Cheats	Reah	10/98	Lösung
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	Hardwar	12/98	Tip	Reah	11/98	Lösung
Barrage	12/98	HEXerei	Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats	Redline Racer	8/98	Cheats
Batman Forever Arcade	4/97	Tip	Heavy Gear	5/98	Cheat	Resident Evil	12/97	HEXerei
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats	Helicops	9/97	Cheats	Reunion	10/97	HEXerei
Battlezone	6/98	Cheats	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Ripper	10/97	Tip
Betrayal in Antara	12/97	Cheats	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tip	Riven	2/98	Lösung
Birthingright	12/97	Cheat	Hind	12/97	Cheats	Robinson's Requiem	8/97	Tip
Blade Runner	3/98	Lösung	Hunter Hunted	3/97	Cheats	Robinson's Requiem	4/98	Tip
Blade Runner	5/98	Tip	Hyperblade	4/97	Cheats	Scorched Planet	6/97	Codes
Bleifuß Fun	12/97	Cheats	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Sega Rally	11/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats	Incoming	7/98	Cheats	Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Bleifuß Rally	4/98	Cheat	Incoming	8/98	Cheats	Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Blood & Magic	6/97	Cheats	Incubation	6/98	Cheats	Shadow Master	8/98	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats	Industriegigant	9/97	HEXerei	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Interstate '76	7/97	Cheat	Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Caesar 3	12/98	Tip	Interstate '76	10/97	Tip	Sim Copter	4/97	Cheats
Caesar 3	1/99	Tip	Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip	Sim Park	8/97	Cheats
Capitalism Plus	9/97	Cheat	Isnogud	9/97	Codes	Space Quest 2	11/97	Tip
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung	I-War	5/98	Cheats	Space Quest 4	11/97	Tip
CART Precision Racing	3/98	Cheats	Jagged Alliance 2	6/97	Cheat	Spearhead	1/99	Cheat
Colin McRae Rally	1/99	Cheats	Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Comanche 3	9/97	Cheats	Jedi Knight	12/97	Cheats	Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Comanche Gold	8/98	Cheats	Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Command & Conquer 2	3/97	Lösung	Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip	Starbyte Collection	4/98	Tip/HEXerei
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	Jet Moto	3/98	Cheats	Starcraft	6/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/98	Tip	Joint Strike Fighter	7/98	Cheats	Starfleet Academy	5/98	Cheats
Commandos	9/98	Codes	Jurassic War	8/98	Cheats	Starship Titanic	7/98	Lösung
Commandos	10/98	Cheats	KKND	7/97	Hex Code	Storm Master	11/98	Cheat
Constructor	5/98	Tip	KKND	9/97	Tip	Street Fighter Zero	5/98	Tip
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	KKND 2	9/98	HEXerei	Street Racer	7/97	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	Klingon Honor Guard	12/98	Cheats	Streets of SimCity	4/98	Cheats
Cool Croc Twins	10/97	Cheats	Knights and Merchants	12/98	HEXerei	Sub Culture	2/98	Cheats
Corp Wars	10/98	Cheats	Knights and Merchants	1/99	Tip	Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Croc	4/98	Code	Larry 7	3/97	Lösung	Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Larry 7	6/97	Cheats	Syndicate Wars	4/97	Cheats
Crystals of Arborea	11/98	Cheat	Last Bronx	11/98	Tip	Synnergist	6/98	Tip
Dark Earth	7/98	Cheats	Legacy of Kain	12/97	Cheats	Test Drive 4	2/98	Cheats
Dark Reign	12/97	Lösung	Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
Dark Reign	1/98	Lösung	Little Big Adventure 2	2/98	Cheats	The Crow	7/97	Codes
Dark Reign	3/98	Tip	Lode Runner 2	1/99	Cheats	The Last Express	6/97	Lösung
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Lomax	7/97	Codes	The other Dimension	10/98	Lösung
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats	Lost Vikings 2	6/97	Codes	The Reap	7/98	Cheats/Codes
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats	Madden 97	11/97	Tip	The Space Bar	10/97	Lösung
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	Madden NFL 98	8/98	Cheats	The X-Files	9/98	Lösung
Days of Oblivion	7/98	Lösung	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	Theme Hospital	6/97	Tip
Deadlock	8/97	Cheats	Mag!	8/97	HEXerei	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Deadlock 2	8/98	Cheats	Mageslayer	1/98	Cheats	Theme Hospital	10/97	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats	Maniac Mansion	6/98	Tip	Tigershark	11/97	Cheats
Demonworld	1/98	Codes	Mass Destruction	3/98	Cheats	TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
Der Druidenzirkel	12/97	Tip	Master of Orion II	6/97	Hex-Code	TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
Der Produzent	10/97	HEXerei	M.A.X. 2	11/98	Tip	TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung	Max Montezuma	2/98	Cheats	Tomb Raider 2	2/98	Tip
Diablo	7/97	Hex Codes	Mayday	11/98	HEXerei	Toonstruck	6/98	Tip
Diablo: Hellfire	2/98	Tip	MDK	8/97	Cheats	Total Annihilation	1/98	Cheats
Diablo: Hellfire	3/98	Tip	MDK	11/97	Cheats	Transarctica	10/97	Tip
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	Mech Commander	11/98	Cheats	Tribal Rage	9/98	Cheats
Discworld	8/97	Tip	Megarace 2	3/97	Cheats	Triple Play 99	7/98	Cheats
Discworld 2	4/97	Lösung	Men in Black	2/98	Cheats	Turok	12/97	Cheats
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats	Metalizer	7/98	Tip	Turok	4/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip	Might and Magic 6	7/98	Tip	Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Dune 2000	12/98	HEXerei	Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten	Uprising	2/98	Cheats
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	Might and Magic 6	9/98	Tip	Uprising	5/98	Cheats
Dungeon Keeper	10/97	Tip	Might and Magic 6	11/98	Tip	Urban Assault	12/98	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip	Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats	Vangers	10/98	Cheats
Earth 2140	8/97	HEXerei	Monkey Island 3	2/98	Lösung	Vermeer 2	9/97	Tip
Earth 2140	9/97	HEXerei	Monkey Island 3	5/98	Cheat	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tip
Earth 2140	2/98	Cheats	Moto Racer	8/97	Cheats	War Games	12/98	Cheats
Ecstasia 2	2/98	Tip	Motorhead	8/98	Cheats	War Wind	6/97	Cheats
Emergency	9/98	HEXerei	Myth	2/98	Cheat	Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Emergency	12/98	Tip	NBA Live 97	6/97	Tip	Wet!	9/97	HEXerei
Evidence	10/97	Tip	NBA Live 98	2/98	Cheats	Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Excessive Speed	1/99	Tip	NBA Jam Extreme	4/97	Tip	Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
Extreme Assault	8/97	HEXerei	Need for Speed 2	7/97	Cheats	WipEout 2097	10/97	Cheats
Extreme Assault	9/97	Cheats	Need for Speed 2	8/97	Cheats	Worms 2	3/98	Codes
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats	Worms 2	5/98	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats	Need for Speed 3	11/98	Cheats	Worms 2	8/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung	NHL 98	12/97	Cheats	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
Fallout	7/98	HEXerei	NHL 98	3/98	Tip	X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
Fallout	9/98	Tip	NHL 99	12/98	Cheats	X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
FIFA 98	4/98	Cheats	Nightmare Creatures	5/98	Cheats	X-Men	8/98	Cheat
Final Fantasy 7	9/98	Lösung	Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes	X5	4/97	Tip
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tips	Nuclear Strike	4/98	Cheats	Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

Der blaue Bock

Auch ich bin kein Fan Eurer verfrühten Monatsangaben: Wäre es nicht möglich, die Hefte einfach nur noch zu numerieren? Also bloß Ausgabe 1/99, kein Januar oder Dezember mehr.

Ansonsten hat ja wohl Eidos den Bock des Jahres geschossen: Lara Croft mit blauem Blut! Liegt das nun an adeliger Abstammung, oder haben die Macher einfach zu oft TV-Tamponwerbung („Austauschflüssigkeit“) geguckt? Der Verzicht auf die Farbe Grün macht zumindest mit Rücksicht auf die Vulkanier Sinn, aber bei Blau sehe ich schwarz – und werde rot vor Wut, weil man das nicht wenigstens abschalten kann.

Volker Schulz (30), E-Mail: volkerschulz@volkerschulz.de

Zu Laras Blutsverwandten eine amüsante Anekdote: Bei Eidos hatte man angeblich bereits 16er-Aufkleber gedruckt und war dann ganz überrascht, daß die USK das Game ab 12 Jahren freigibt! Zur Heftnumerierung sei hingegen gesagt, daß es ganz ohne Monatsangabe nicht geht. Wie sollte das Kioskpersonal sonst wissen, wann welches Heft zu remittieren (auszumustern) ist?



Guten Rutsch im November

Hi Ghost! Du schreibst in der Antwort zum Brief „Verbraucherbetrug“ in der Ausgabe 1/99, daß die Numerierung der Hefte auf Inhalt und Ausstattung keinen Einfluß habe. Gut, ich sehe auch keinen Betrug in der „vorgezogenen“ Erscheinungsweise, aber schwachsinig ist das schon. So wird mir viel Spaß mit der Weihnachtsausgabe gewünscht, die ich doch schon im Oktober in den Händen halte – und ein Guter Rutsch bereits im November. Nicht mehr lange, und Ihr schreibt bei 20°C minus vom Sonnenbaden am heimischen Baggersee. Also macht mit den Nummern, was Ihr wollt, achtet aber im Inhalt darauf, wann die Leser Eure Zeitschrift bekommen!

Ansonsten, muß ich sagen, ist der Joker super. Die neue Papierqualität sagt mir zu, man kann die Bilder zu den Tests jetzt gut erkennen und sich von der Grafik des Spiels einen besseren Eindruck verschaffen. Also denn bis zur 2/99 im Dezember!

Ingo, E-Mail: 320012342089-0001@t-online.de

Weiß gar nicht, was Du willst: Vorliegende Februarausgabe ist doch erst am 5. Januar auf den Markt gekommen! Denn mal frohe Ostern und weiterhin viel Spaß mit der neuen Papierqualität.

Kurz und gut

Gratulation zum neuen Papier! Bin ganz begeistert von der neuen Qualität des Jokers 1/99 – hoffentlich könnt Ihr sie beibehalten. Peter Erhardt, Creglingerstr. 2, 70435 Stuttgart

Nein, wir wollen die Heftqualität nicht beibehalten – sondern weiterhin von Ausgabe zu Ausgabe steigern!

Super Dickmann

Ich verzichte einfach mal darauf, Euch mit dem üblichen Lob einzudecken (Ihr wißt ja, daß Ihr gut seid) und komme gleich zu dem, was mir am PC Joker nicht so gefällt:

1. Zwar stellte ich beim Lesen des Editorials 1/99 fest, daß das dünnere Papier eigentlich ein besseres Papier sein soll, aber irgendwie fühlt es sich billiger an. Es ist zu glatt, und die Seitenränder sehen dreckig aus. Andererseits ist es heller, und man kann die Farben besser erkennen. Wenn es nur ein wenig dicker wäre, würde ich es als optimal bezeichnen.



Wußte ich es doch: Lara hat blaues Blut – dank der Firmenpolitik von Eidos auf jedem deutschen Monitor überprüfbar. Um ähnlich weltbewegende Themen zu klären, gibt es hier künftig auch die neue Rubrik „Leser fragen Hersteller“.

2. Die Auswertung der Leserumfrage ist (wie immer) sehr knapp ausgefallen. Könntet Ihr nicht wenigstens auf Eurer Homepage eine genaue und umfangreiche Auswertung der Umfrage anbieten? Das, was im Heft steht, hätte ich Euch auch ohne Umfrage sagen können!

3. Die neuen Heads sind etwas zu schlicht gestaltet. Besonders bei den Tests erkennt man kaum noch die Rubrik, da wäre zumindest eine farbliche Differenzierung wieder angebracht.

4. Bei den Leserbriefen der Januarausgabe wäre ich übrigens beinahe vom Hocker gefallen. Habt Ihr nur die Extrembeispiele abgedruckt, oder bekommt Ihr tatsächlich mehrere Zuschriften dieser Art? Ein 350 DM-Joystick als Prämie? Alternativ dazu könntet Ihr das Heft in Zukunft verschenken, damit würdet Ihr weniger Verlust machen. Den Brief „Verlierer unter sich“ würde ich übrigens auch als (nicht gelungenen) Scherz verstehen. Wie bewältigt man überhaupt solche Mengen an Leserbriefen?

P.S.: Ganz kurz muß ich aber doch noch etwas Lob loswerden. Die CDs sind mittlerweile nämlich einfach genial – eine gute Mischung aus Vollversionen, Demos und Goodies. Und die Befestigung der Scheiben ist endlich so, wie ich es Euch schon vor knapp zwei Jahren vorgeschlagen hatte...

Benjamin, E-Mail: robak@gmx.net

1. Das neue Papier hat sogar eine etwas höhere Grammatik als das alte, ist aber (zwecks Weiße und Bildwiedergabequalität) gestrichen, was es dünner erscheinen läßt. Tatsächlich überlegen wir derzeit, ob bzw. wann wir uns eine nochmals erhöhte Grammatik in gleicher Qualität leisten können.

2. Die Daten der Leserhebung dienen eigentlich ausschließlich internen Zwecken – im Gegensatz zu den meisten anderen Magazinen veröffentlichen wir aber das Interessanteste, diesmal etwa wieder in den Redaktions-Interna.

3. Geschmäcker sind verschieden, an Neuheiten muß man sich immer erst gewöhnen. Tatsächlich sollten die Heads ja weniger auffällig werden, damit die Testinhalte um so mehr zur Geltung kommen.

4. Natürlich sind extreme Leserbriefe meist interessant, ebenso natürlich habe ich mit Euren Zuschriften alle Hände voll zu tun. Und warum schreibst Du nicht mal Oliver Speckert (die Adresse stand ja dabei) persönlich? Dann wirst Du schon sehen, wie ernst es dem Mann mit seiner Abo-Kündigung war, weil er bei Preisausschreiben nie gewinnt!

Fortunas Liebling

Liebes Joker-Team, endlich habe ich mal Zeit, Euch zu danken. Warum? Weil ich a) ein Moviepaket „Lost in Space“ gewonnen habe und b) bei Eurer Leserumfrage tatsächlich gleich nochmal Glück hatte! Andreas Rimke, Buchenweg 2, 55767 Rinzenberg

Nimm das, Oliver Speckert! Muß Andreas jetzt eigentlich zwei Abos bestellen?!

Zensur findet doch statt?

Hallo Ghost, heute wollte ich Dir nur kurz mitteilen, daß Du meine Leserbriefe lieber erst gar nicht drucken solltest, wenn davor noch zensuriert wird. Außerdem finde ich auch nicht gut, daß Ihr nur veröffentlicht, was Euch in den Kram paßt – mein Post Scriptum zum Brief „Mit 70 fängt der Spaß erst an“ in Ausgabe 1/99 habt Ihr z.B. gar nicht beachtet. Wenn Ihr schon zensuriert, dann bitte ohne meinen Namen: Schließlich ist es ja eher Euer Brief als meiner! Viele Grüße trotzdem. Andreas Möller, E-Mail: Tanelorn@t-online.de

Von Zensur kann keine Rede sein, schon eher von notwendigen Kürzungen. Die hier veröffentlichten Briefe sollen ja nicht nur Dich und mich, sondern ein paar Hunderttausend weitere Leute interessieren. Der Beweis sind kritische Schreiben wie etwa Dein aktuelles. Apropos Kritik: Schreib weniger Briefe und trainiere statt dessen mehr, dann klappt's auch am Fußballplatz wieder besser, Andi! Hehe...

Moderne Zeiten

Lang, lang ist's her, als ich meinen ersten eigenen Joker in den Händen hielt. Es war die Ausgabe 4/92 des Amiga Joker, auf dem Cover prangte das Porträt eines Lesers, Michael hatte noch mehr Haare, und die Hits von damals hießen „Ultima 6“ und „Sim Ant“. Nach sechsjähriger Lethargie war die Zeit nun reif, wieder mal meinen Senf zu aktuellen Themen abzugeben:

1. Ich weiß nicht, was alle haben: Ich kann den Ghost Comic immer lesen und mich darüber amüsieren. Im übrigen finde ich die Geschichten viel witziger als die alten um den Joker und Brork – besonders der kleine Flattermann Vinzenz hat es mir angetan.
2. Bezüglich indizierter Spiele verhaltet Ihr Euch ganz richtig: Wem nützt ein Test in einem beschlagnahmten Heft? Der Ausweg mit der fehlenden Motivationsnote ist da doch geradezu genial – ist das Euerem Verlagsanwalt eingefallen?
3. Überhaupt kann man das ganze Heft kaum noch viel besser machen, nur das „Du“ vermisste ich immer noch. Ebenso die Lesergalerie und den Stromausfall mit Tests von Brettspielen, aber man muß ja mit der Zeit gehen. Würdet Ihr heute eigentlich noch Lesertests veröffentlichen? Und womit layoutet Ihr das Mag (eigentlich muß ich ja „das Werk“ sagen) überhaupt?
4. Wann kommt eine Seite mit den Homepage-Adressen der Leser? Um einen Vorsprung herauszuholen, hier gleich meine: <http://avalon.icb.co.at/Philipp>. Und wenn ich auf meiner Homepage zu Eurer Seite linken will, darf ich das? Habt Ihr ein spezielles Banner für solche Fälle?
5. Jetzt was Spezielleres: Die „Maxi Gamer Phoenix“ von Guillemot muß ja (theoretisch) der Knaller sein für User, die eine lahme 2D- und noch keine 3D-Karte besitzen. Ist das Teil wirklich so gut?! Bis zu meinem nächsten Leserbrief (laut Statistik in ca. sechs Jahren) wünsche ich Euch jedenfalls toi toi toi und weiter so! Philipp Rettenbacher (19), E-Mail: rettich@mycity.at

Wer seit sieben Jahren Joker-Fan ist und meinen Comic liebt, muß auch sonst ein guter Mensch sein – mit besten Grüßen von Vinzenz daher sofort weiter zu den Antworten:

1. Deine Worte gehen runter wie Jahrgangs-Ektoplasma!
2. Kein Anwalt, der Verzicht auf die Motivationsnote bei einem übertrieben brutalen Spiel scheint uns einfach angebracht.
3. Unsere Grafikabteilung arbeitet (wie so ziemlich jede andere auch) mit Macs und dem Programm „Quark Express“. Was den Abdruck von Lesertests betrifft: Kommt auf die Qualität an, laß einfach mal einen rüberwachen!
4. Eine Seite mit Leser-Links gibt es auf unserer Homepage schon seit langem, Deine Adresse haben wir aufgenommen. Im Gegenzug würden wir uns über einen Joker-Verweis auf Deiner Page sehr freuen; das passende Banner findest Du auf unserer Startseite.
5. Guillemots Kombikarte mit leistungsstarkem Banshee-Chipsatz für 3D-Power besticht auch durch hervorragende 2D-Wiedergabe – sicher kein Fehlkauf!

Leser fragen Hersteller

Lila Blut

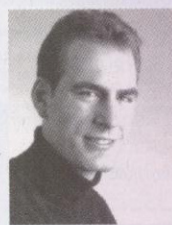
Waaas?! Das lila Blut in „Tomb Raider 3“ ist beabsichtigt? Ich habe mich ernsthaft gefragt, ob nicht meine Grafikkarte defekt ist! Ich will ja nicht (blut-)gierig sein, aber ich verlange von Core/Eidos einen Patch, um diesen Schnitzer zu beheben! Stefan Junghanns, Leipzig, E-Mail: Stefan_J._im_25.Jhrd@t-online



Es stand von vornherein fest, daß in der deutschen Version von „Tomb Raider 3“ kein rotes Blut zu sehen sein wird, folglich ist auch von Core kein entsprechendes Update zu erwarten. Natürlich können wir nicht verhindern, daß irgendwelche Hacker den Programmcode manipulieren, aber offiziell wird es definitiv keinen Blut-Patch geben. Sascha Green-Kaiser, Eidos

Space Bunnies – der Soundtrack

Ich habe mir die US-Version von „Space Bunnies must die!“ gekauft und ärgere mich darüber, daß die genialen Musikstücke nicht als Audiotracks vorliegen. Ist für den deutschen Markt vielleicht eine Special Edition oder eine separate Soundtrack-CD geplant? E-Mail: fuzzie@cu-muc.de



Hinsichtlich einer Special Edition sieht es schlecht aus, in Amerika ist jedoch gerade der offizielle „Space Bunnies“-Soundtrack bei Universal Records erschienen. Ob die CD auch hierzulande vertrieben wird, steht zwar noch in den Sternen, aber mit etwas Glück müßte sie im Import-Regal zu finden sein. Matthias Wehner, Take 2

Einfach ist schwer

1. Könnt Ihr mir mal den Unterschied zwischen einer 3Dfx- und einer Direct3D-Karte erklären? In meinem P2/350 mit 64 MB RAM sitzt nämlich so ein Riva-128-Dingsbums, und ich überlege, ob ich mir noch eine Voodoo 2 anschaffe – lohnt das?
 2. Ein Vorschlag: In der letzten Ausgabe habt Ihr im Online-Guide „Active Worlds“ vorgestellt, dessen Download 1,6 MB beträgt. Wenn das Teil so toll ist (Tip der Redaktion), dann packt es doch einfach auf die CD, damit sich die Leser die T(euer)-kom-Gebühren sparen können!
 3. Ebenfalls in der letzten Ausgabe war ein Leserbrief abgedruckt, in dem sich Kai Luers über eine ältere Vollversion beschwert hat, da sie bei der Deinstallation wohl Files verschwinden hat lassen, die er eigentlich behalten wollte. Könnt Ihr nicht eine Liste anfertigen, wie man solche Fehler umgeht?
 4. Druggt Ia eigentlich auch Lesabriefe mit Reschtreibfehlant? Bjoern Zimmermann (16), E-Mail: bjoern.zimmermann@okay.net
1. 3Dfx heißt der Hersteller der Voodoo-Chipsätze, während Direct3D eine Schnittstelle von Win 95/98 ist, die zumindest theoretisch ALLE 3D-Beschleunigerkarten gemäß ihren jeweiligen Fähigkeiten unterstützt. Und der Voodoo 2-Standard ist um einiges leistungsfähiger als Deine mittlerweile veraltete Riva 128. Freilich plant 3Dfx bereits diesen Sommer, mit Voodoo 3-Karten auf den Markt zu kommen.
2. Einfach auf die CD packen, ist leichter gesagt als getan, da müssen Lizenzen erworben und Rohlinge gebrannt werden. Bei nur 1,6 MB schien uns das das Kosten/Nutzenverhältnis nicht gegeben – im Gegensatz etwa zu den ca. 60 MB von „Wing Commander Secret Ops.“, das wir auf die Begleit-CD der Ausgabe 11/98 aufgenommen haben.
3. Die doch sehr spezielle und nur ganz selten auftretende Problematik der Vollversion von „Air Warrior 2“ (PCJ 11/98) war für uns im Vorfeld einfach nicht erkennbar. Nachdem wir mittlerweile aber von



ähnlichen Fällen bei z.B. „Fallout 2“ gehört haben, achten wir zukünftig natürlich ganz besonders auf die Deinstallationsroutinen und werden nötigenfalls darauf hinweisen.

4. Auf keinen Fall! Warum frakst Tu?

Der Silberschmied

Seid begrüßt, o edler Ghost! Möget Ihr mir eine Frage beantworten, welche mich schon seit vielen Monden quält: Wenn das schönste Demo veraltet, der neueste Patch überholt und das letzte Goody abgenutzt ist, müssen wir dann die Silberlinge schnöde wegwerfen oder gibt es einen Weg, diese Juwelen der vergangenen Tage wiederzuverwerten?

Dirk Schindler, E-Mail: Nubli@inic.com

Hat er das Comic der Januarausgabe nicht gelesen? Schande über ihn, denn just dort hätte er erfahren, wie aus CDs die tollsten Geschenke (vom Christbaumschmuck über ein Nudelholz bis hin zum Papageienspiegel) zu basteln sind! So jedoch bleibt ihm nur, eine Sammlung exklusiver Mini-Frisbees zu starten...

Legal, illegal, scheißegal?

Eure Fachbegriffsliste finde ich spitze, ich werde sie mir wahrscheinlich an den Computertisch hängen! Und die Ghost-Comics sind auch klasse! Wie wäre es aber, wenn Ihr eine Rubrik einführen würdet, in der bekannte Hacker und Cracker ihre Tricks verraten? Selbstverständlich ohne die Grenzen der Legalität zu verletzen. Eine Frage noch: Stimmt es, daß ein Spielehersteller herausfinden kann, ob ich auf seinem Internet-Server mit einer gebrannten CD antrete?

E-Mail: Captain_Cool@t-online.de

In grauer Vorzeit gab es im PC Joker die Rubrik „Hacker, Cracker & Virenzüchter“, doch mittlerweile ist die einst innovative Szene verkommen: Entweder Otto Normalcracker hantiert schlicht mit einem CD-Brenner, oder ganze organisierte Banden verschieben Identfälschungen – beides wollen wir nicht unterstützen. Damit verbietet sich auch die Beantwortung Deiner Frage zu Online-Gaming mit Raubkopien, sorry.

Und wer kopiert Hardware?

Also, ich muß mich jetzt mal über Euer Stadtgespräch im letzten Heft („Finanztod durch Hardwarehunger“) aufregen. Genauer gesagt, über die Antworten, denn was da für blöde Vorschläge von den Befragten kamen, ist ja fast schon schmerzhaft. Gesetzliche Termine für Hardware-Neuerscheinungen z.B. – treten wir die freie Marktwirtschaft doch gleich mit Füßen! So ein Blödsinn. Genauso wie einige meinten, Code-Optimierung sei die Lösung. Wer nicht bereit ist, sich alle zwei Jahre (reicht auf jeden Fall) einen neuen PC oder zumindest neue Komponenten zuzulegen, sollte vielleicht tatsächlich auf Konsolen umsteigen. Allerdings frage ich mich, warum so viele es sich leisten können, immer die neuesten Spiele zu haben, die Hardware aber angeblich zu teuer ist!? Schade, daß man Hardware nicht kopieren kann, was Jungs?

Lars Both, E-Mail: larsboth@canaletto.net

Naja, das mit dem Optimieren ist nicht so von der Hand zu weisen. Wenn man sieht, was auf den (technisch lachhaften) Konsolen möglich ist oder auch schon vor Jahren ohne 3D-Karte auf dem PC möglich war, wünscht man sich schon manchmal, daß die Programmierer da etwas mehr Zeit und Mühe investieren würden. Und Raubkopien von Hardware gibt es allemal. Genaugenommen ist sogar jeder PC eine solche, denn der Standard wurde ursprünglich von IBM entwickelt!

Alles Schwindel?

Ich verzichte mal auf die üblichen Höflichkeitsfloskeln, weil es mir um ein ernstes Thema geht: Eure Konkurrenzzeitschrift PC Action wirft Euch in der Ausgabe 12/98 auf Seite 15 vor, daß Ihr den Test zu „Heretic 2“ in Eurem Dezemberheft „anhand einer völlig unfertigen Version erschwindelt“ habt. Als langjähriger Jokerleser frage ich mich jetzt, ob an diesen Vorwürfen etwas dran ist – und falls ja, warum Ihr so etwas macht. Eure Zeitschrift ist doch eigentlich so

gut, daß Ihr es nicht nötig haben solltet, auf dubiose Weise an exklusive Tests heranzukommen!

Bernd Kunst, Brunhildstr. 23, 16321 Bernau

Erstens haben wir ein uns vom Hersteller offiziell zu diesem Zweck zur Verfügung gestelltes Muster getestet. Zweitens haben unsere Nürnberger Kollegen zwischenzeitlich schriftlich erklärt, solche verbalen Entgleisungen zukünftig zu unterlassen. Und drittens kümmern wir uns eben intensiver um Testmuster als um Kolumnen zu persönlichen Ansichten. Vielleicht klappt's ja auch deshalb mit der Aktualität?

April 2000

Liebes Joker-Team, nett, daß Ihr Kollegen von der Konkurrenz Euch aufrafft, uns vom April-Joker einen Brief zu schreiben. Er war zwar zu langwei... hm, umfangreich, um ihn abzdrukken, aber wir werden Eure Fragen trotzdem beantworten:

1. Danke, danke, Ihr seid auch nicht schlecht. Und mit Eurem Brief haben wir jetzt ja wieder Brennmaterial für unseren neuen Hochofen.
 2. Vermutlich Ende '99.
 3. Ganz nah dran, quasi in Tiefenbach. Doch wieso duzt Ihr uns eigentlich?
 4. Juli '99.
 5. Wir haben leider keine Brigitta-Poster mehr. Aber wie wär's mit zwei Pfund Zahnpasta?
 6. Voraussichtlich Februar 2000.
 7. Natürlich würden wir gern Michaels Goldfisch streicheln!
 8. Schätzungsweise 1. Quartal '99.
 9. Heringe auf Zeltbahn, dazu Kabelsalat und als Appetithäppchen Michaels Goldfisch.
 10. Erscheinungstermin ist uns nicht bekannt.
 11. Sicherheitskopien! Es heißt Sicherheitskopien! Testmuster unserer neuesten Spiele können wir leider trotzdem nicht herausgeben.
 12. Ungefähr Mitte 2001.
 13. Wird im nächsten April-Joker ausführlich vorgestellt. Aber Spiele, die auf dem Index stehen, testen wir eigentlich nicht.
 14. Wahrscheinlich 3. Sechstal 2000.
 15. GRATIS-ABO?! IHR HABT WOHL ZUVIEL.... Ähem *hüstel* nein.
 16. Die Entwicklung wurde leider eingestellt.
 17. Gewinner werden automatisch benachrichtigt. Und was es bei uns nächstes Mal Tolles zu gewinnen gibt: Ferraris, Brainsticks, einen feuchten Händedruck, Gratis-Abos...
 18. Vielleicht Ende '98.
 19. Freie Mitarbeiter haben wir genug (ca. 67). Wenn Ihr Euch für Redaktions-Internas interessiert, verweisen wir Euch mal galant auf unsere Homepage.
 20. April, April 2000.
- Frisch, fromm, fröhlich, frei, Euer
Bautista Ortuno, Osterbrook 58, 20537
Hamburg



**April-Joker 1992,
komplett mit Gold-
fisch-Gags**

Danke für die rasche Beantwortung – noch vor unseren Fragen! Da sollte ich mir wohl einfach mal ein Beispiel nehmen...

Ab mit der Post!

Wie jeden Monat warte ich ungeduldig auf Ihre/Eure Zuschriften mit Anekdoten, Kritik, Lob, Anregungen und Fragen. Neuerdings ja auch, wenn letztere nicht mir, sondern Spieleherstellern direkt gelten – ich Sorge für Beantwortung! Ganz persönlich Sorge ich für einen Antwortbrief, wenn das Schreiben zum Abdruck nicht geeignet ist, aber RÜCKPORTO (im Ausland bitte Internationale Antwortscheine verwenden) beiliegt. Falls der Schrieb jedoch von allgemeinem Interesse ist, wird er zwecks Leser/Leser-Kommunikation mitsamt Anschrift veröffentlicht. Wer dies nicht wünscht, möge das bitte mitteilen.

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER“
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

**JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER“
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de**

GHOST ACTIVITIES

NA, DAS IST JA
MAL WIEDER TYPISCH:
UNBEDINGT 'NE EIGENE
COMIC SEITE HABEN
WOLLEN UND DANN
EINFACH AB IN URLAUS...



...EGAL, DANN BESUCHEN
WIR HAT HEUTE EINEN
ARTEN BEKANNTEN IM
BEZIRKSKRANKENHAUS HAAR,
PSYCHIATRISCHE ABTEILUNG:



ICH BITTE SIE - DAS HIER IST WESTEUROPA, ENDE DES
20. JAHRHUNDERTS - UNSERE VERWAHRUNG IST ABSOLUT HUMAN!



WIE ALLE HAT AUCH ER
INTERNET - ANSCHLUSS...



DAS IST JA WIRKLICH GANZ AUSGEZEICHNET
- UND MEHR ALS DIE MEISTEN
GYMNASIEN IHREN SCHÜLERN BIETEN...



je **29.-**
oder
49.-
im Set



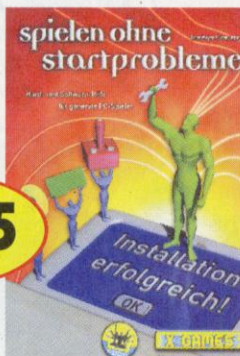
EXKLUSIV!
Nur hier von Chris Hülsbeck
handsigniert!

CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



nur noch
5.-

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga“ auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



24,95

SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Hauptspeicher.



10.-

SAMMELORDNER

9,80



ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien“



nur noch
7.-

MAUSPAD

5er Pack nur 4,50



JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,-



11,80

JOKER-BOX
für TC-Spieler



ONLINE KOMPAKT je DM 5.-
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.-

je **5.-**
oder **20.-**
im Set



CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für
12 Scheiben



JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies
(einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



PC JOKER: jede Ausgabe bis
einschließlich 8/96 nur noch DM 5.- (ohne CD)



Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
9/97	Der Produzent
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 & 2
12/97	Hind
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities
11/98	Air Warrior 2, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Storm Master, Warbirds 3D
12/98	Dunkle Manöver
1/99	Jack Orlando

PC JOKER HEFT & SPIEL (bis Ausgabe 9/97: DM 7,50; 10/97 bis 9/98: DM 8,50; ab 10/98: DM 8,90)

Ich bezahle: <input type="radio"/> per Nachnahme <input type="radio"/> per Überweisung nach Erhalt der Rechnung <input type="radio"/> per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.	
Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)	
MEINE ADRESSE:	PC Joker Heft & Spiel <input type="checkbox"/> 3/97 <input type="checkbox"/> 8/97 <input type="checkbox"/> 9/97 <input type="checkbox"/> 10/97 <input type="checkbox"/> 11/97 <input type="checkbox"/> 12/97 <input type="checkbox"/> 5/98 <input type="checkbox"/> 6/98 <input type="checkbox"/> 7/98 <input type="checkbox"/> 9/98 <input type="checkbox"/> 10/98 <input type="checkbox"/> 11/98 <input type="checkbox"/> 12/98 <input type="checkbox"/> 1/99
Name	PC Joker <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 6/93 <input type="checkbox"/> 8/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93 <input type="checkbox"/> 1/94 <input type="checkbox"/> 2/94 <input type="checkbox"/> 3/94 <input type="checkbox"/> 4/94 <input type="checkbox"/> 6/94 <input type="checkbox"/> 8/94 <input type="checkbox"/> 10/94 <input type="checkbox"/> 11/94 <input type="checkbox"/> 12/94 <input type="checkbox"/> 1/95 <input type="checkbox"/> 3/95 <input type="checkbox"/> 9/95 <input type="checkbox"/> 10/95 <input type="checkbox"/> 12/95 <input type="checkbox"/> 1/96 <input type="checkbox"/> 2/96 <input type="checkbox"/> 3/96 <input type="checkbox"/> 6/96 <input type="checkbox"/> 8/96
Straße/Hausnr.	Online Kompakt <input type="checkbox"/> 7/96 <input type="checkbox"/> 8/96 <input type="checkbox"/> 9/96 <input type="checkbox"/> 10/96 <input type="checkbox"/> 11/96 <input type="checkbox"/> Set
PLZ/Ort	Joker CD-Mix <input type="checkbox"/> Stück CD-Tasche <input type="checkbox"/> Stück Jewel-Cases <input type="checkbox"/> 5 Stück <input type="checkbox"/> 10 Stück Joker TC-Box <input type="checkbox"/> Stück Mousepads <input type="checkbox"/> Stück
Datum/Unterschrift	Hülsbeck Audio-CDs <input type="checkbox"/> Extreme Assault <input type="checkbox"/> Tunnel B1 <input type="checkbox"/> Set (Extreme Assault/Tunnel B1) Original-Zazoo <input type="checkbox"/> Alien Spielen ohne Startprobleme <input type="checkbox"/> Stück Joker Hit Collection <input type="checkbox"/> Nr. 1 (Die Höhlenwelt) Sammelordner <input type="checkbox"/> Stück
Einfach einsenden an:	
JOKER VERLAG „JOKER SHOP“ MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	

Bitte benutzen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 117, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100,- sind nur als Nachnahme oder per Vorkasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 2/98 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%	DSF Football '98	9/98	Sport	70%	Lords of Magic	2/98	Strategie	82%	Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
2000: The Quest	11/98	Online	schwach	DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%	M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%	Sentient	3/98	Abenteuer	13%
3D Billard	3/98	Simulation	60%	DSF Ski	5/98	Sport	33%	M1 Tank Platoon 2	5/98	Simulation	85%	Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%	Dune 2000	9/98	Strategie	73%	Madden NFL '98	2/98	Sport	74%	Seven Years War	4/98	Strategie	58%
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%	Dunkle Manöver	4/98	Strategie	87%	Madden NFL '99	12/98	Sport	76%	Shadow Master	3/98	Action	63%
Actua Tennis	12/98	Sport	48%	Dynasty General	11/98	Strategie	80%	Man of War	6/98	Strategie	33%	Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Active Worlds	1/99	Online	gut	Echelon	10/98	Strategie	39%	Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%	Shogo	11/98	Action	?
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%	Emergency	6/98	Strategie	64%	Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%	Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%	Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%	Mastermind	6/98	Strategie	55%	Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%	Eques: Wettlauf der Ritter	1/99	Genre-Mix	55%	Mayday	10/98	Strategie	76%	Small Soldiers	9/98	Strategie	96%
Adrenix	7/98	Action	62%	European Air War	11/98	Simulation	85%	Metalizer	6/98	Strategie	66%	Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
Air Attack	6/98	Online	gut	Evolution	4/98	Strategie	64%	Metro-Police	1/99	Action	61%	SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%	Excessive Speed	1/99	Sport	69%	Micro Machines V3 Multi	3/98	Sport	85%	Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%	Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%	Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%	Sonic R	12/98	Sport	70%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%	F-15	6/98	Simulation	75%	Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%	Space Bunnies must die!	1/99	Action	80%
Aliens in the House	12/98	Action	22%	F-16 Multrole Fighter	11/98	Simulation	79%	Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%	Spearhead	11/98	Simulation	74%
Aliens Online	7/98	Online	mittel	F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%	Mid-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%	Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Andretti Racing	2/98	Sport	68%	F-22 Total Air War	11/98	Simulation	81%	Might and Magic 6	6/98	Abenteuer	88%	Spellcross	12/98	Strategie	42%
Anno 1602	5/98	Strategie	87%	Fallout	6/98	Abenteuer	81%	Mind Gym	12/98	Strategie	38%	Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Antigotchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%	Fallout 2	1/99	Abenteuer	80%	Missing in Action	9/98	Action	76%	Spunky Duff's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%	FIFA 99	1/99	Sport	86%	Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%	Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%	Fighter Ace	4/98	Online	gut	Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%	Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Armor Command	5/98	Strategie	79%	Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%	Mordor 2: Darkness Awakening	6/98	Online	gut	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Army Men	7/98	Action	69%	Fighting Force	5/98	Action	70%	Moto Racer 2	12/98	Sport	80%	Starcraft	3/98	Online	gut
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%	Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%	Motocross Madness	10/98	Sport	85%	Starcraft	6/98	Strategie	86%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%	Final Impact	6/98	Action	42%	Motor Mash	5/98	Sport	63%	Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Asteroids	1/99	Action	60%	Firewall	7/98	Strategie	39%	Motorhead	6/98	Sport	76%	Starship Troopers - Battlespace	10/98	Online	mittel
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%	Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%	My Friend Koo	3/98	Action	48%	Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Axix & Allies	10/98	Strategie	61%	Flying Saucer	4/98	Simulation	85%	NBA Action '98	2/98	Sport	74%	Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Barrage	11/98	Action	74%	Formel 1 '97	4/98	Sport	86%	NBA Live '99	1/99	Sport	83%	Stratosphere	9/98	Genre-Mix	74%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%	Forsaken	5/98	Action	87%	NBA For Speed 3	11/98	Sport	74%	Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%	Frankreich '98: Die Fußball-WM	7/98	Sport	85%	Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%	Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Battlezone	4/98	Genre-Mix	87%	Frogger	2/98	Action	72%	NHL '99	12/98	Sport	91%	Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Battletech: Mech Commander	8/98	Strategie	86%	Game, Net & Match	8/98	Sport	65%	NHL Open Ice	2/98	Sport	57%	Survival	10/98	Action	74%
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%	Gangsters	1/99	Strategie	75%	N.I.C.E. 2	12/98	Sport	85%	Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%	General	11/98	Strategie	80%	Nightlong	12/98	Abenteuer	76%	Tanarus	3/98	Online	schwach
Blackstone Chronicles	1/99	Abenteuer	36%	Get Medieval Solo	10/98	Action	49%	Nightmare Creatures	3/98	Action	74%	Team Apache	8/98	Simulation	82%
Blaster!	3/98	Action	64%	Get Medieval Multi	10/98	Action	67%	O.D.T.	11/98	Action	82%	Tellurian Defence	10/98	Action	74%
Boggle	2/98	Strategie	65%	Get 3D	8/98	Action	83%	Oddworld: Abe's Exoddus	1/99	Genre-Mix	81%	Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Born Ouvert	11/98	Simulation	44%	Global Domination	1/99	Genre-Mix	60%	Of Light and Darkness:				Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%	Globotech Design Lab	11/98	Action	64%	The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%	Tex Morphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
Buggy	1/99	Sport	58%	Godzilla Online	8/98	Online	mittel	Operational Art of War	9/98	Strategie	64%	The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
BugRiders	4/98	Sport	35%	Golden Goal '98	9/98	Sport	55%	Ottos Otitanten	10/98	Genre-Mix	37%	The Golf Pro	6/98	Sport	73%
Bundesliga 99 -				G-Police	2/98	Action	87%	Outwars	6/98	Action	79%	The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
Der Fußball-Manager	12/98	Sport	73%	Grand Prix 500ccm	11/98	Sport	79%	P-Zone	9/98	Action	16%	The War of the Worlds	1/99	Strategie	73%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%	Grand Prix Legends	11/98	Sport	88%	Pandemonium 2	4/98	Action	79%	Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%	Grand Theft Auto	2/98	Action	82%	Panzer Commander	7/98	Simulation	69%	Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%	Grand Touring	1/99	Sport	80%	Perry Rhodan:				Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%	Granny	3/98	Abenteuer	70%	Operation Eastside	3/98	Strategie	85%	Tomb Raider 3	1/99	Action	85%
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%	Grim Fandango	1/99	Abenteuer	88%	Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%	Trespasser	1/99	Action	70%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%	Hardball 6	8/98	Sport	59%	Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%	Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
Castrol Honda Superbike				Hardwar	10/98	Genre-Mix	70%	Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%	Triple Play '99	6/98	Sport	76%
World Champions	8/98	Sport	70%	Heart of Darkness	8/98	Action	78%	Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%	Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Centipede	1/99	Action	69%	H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%	Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%	Ubik	3/98	Genre-Mix	83%
Chartbuster	10/98	Simulation	66%	H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%	Power Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%	Ultim @te Race Pro	3/98	Sport	79%
Clash	7/98	Strategie	60%	Heretic 2	12/98	Action	85%	Populous 3: The Beginning	12/98	Strategie	87%	Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Close Combat:				Hexplore	7/98	Abenteuer	80%	Powerboat Racing	4/98	Sport	59%	Ultravixen 2	1/99	Online	schwach
Die Brücke von Amheim	2/98	Strategie	62%	IF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%	Power Slide Solo	1/99	Sport	64%	Unreal	7/98	Action	?
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%	Incoming	5/98	Action	86%	Power Slide Multi	1/99	Sport	74%	Urban Assault	10/98	Strategie	77%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%	Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%	Pro Pilot	9/98	Simulation	58%	V 2000	11/98	Genre-Mix	76%
Command & Conquer:				iPanzer '44	6/98	Simulation	56%	Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	80%	V-Explosion	3/98	Action	44%
Sole Survivor	3/98	Online	mittel	Iron Wolves	10/98	Online	schwach	Project Airos	10/98	Strategie	58%	Vangers	9/98	Genre-Mix	74%
Commandos	7/98	Strategie	86%	Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%	Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%	Virtual On	7/98	Action	67%
Conflict: Freespace	8/98	Simulation	86%	Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%	Racing Simulation 2	11/98	Sport	87%	Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Corp Wars	9/98	Strategie	73%	Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%	Rage of Mages	11/98	Genre-Mix	70%	Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Creatures 2	10/98	Genre-Mix	63%	Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%	Raider Wars	5/98	Online	schwach	Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
Croc: Legend of the Gobbos	3/98	Action	75%	Jet Moto	3/98	Sport	58%	Railroad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%	WarBreeds	4/98	Strategie	73%
Cyberball	9/98	Simulation	33%	Jefffighter Full Bum	10/98	Simulation	78%	Rainbow Six	11/98	Genre-Mix	83%	War Games	9/98	Strategie	44%
Dark Rift	3/98	Sport	53%	John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%	Rampage World Tour	10/98	Action	60%	War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%	Johnny Herbert's				Reah	9/98	Abenteuer	80%	Wargasm	1/99	Genre-Mix	82%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%	Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%	Red Baron 2	3/98	Simulation	80%	Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	70%
Das Grab des Pharo	3/98	Abenteuer	77%	Journeyman Project 3				Red Baron 3D	1/99	Online	gut	Warhammer: Dark Omen	4/98	Strategie	87%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%	Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%	Redline Racer	5/98	Sport	83%	Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%	Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%	Rent a Hero	12/98	Abenteuer	80%	Wing Commander Prophecy	2/98	Simulation	87%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%	Juicy Tony	9/98	Action	55%	Revenge of Arcade	9/98	Action	22%	Wing Commander: Secret Ops	11/98	Online	gut
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%	Julius Caesar	9/98	Strategie	64%	Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%	World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
Delta Force	12/98	Simulation	?	Kick Off '98	2/98	Sport	41%	Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%	World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%	King's Quest 8	1/99	Abenteuer	90%	Rising Lands	4/98	Strategie	59%	X-Com Interceptor	7/98	Simulation	86%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%	KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%	Riverworld	12/98	Strategie	54%	X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Dethkarz	12/98	Sport	80%	Knights and Merchants	10/98	Strategie	86%	Robo Rumble	8/98	Strategie	83%	Xenocracy	7/98	Simulation	79%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%	Last Bronx	3/98	Sport	79%	Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%	You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
Die Siedler 3	1/99	Strategie	87%	Latex	1/99	Abenteuer	11%	Sanctum	9/98	Online	mittel	You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%	Legal Crime	11/98	Online	schwach	Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%	Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%	Leisure Suit Larry's Casino	8/98	Online	gut	Scotland Yard Solo	1/99	Strategie	48%	Zeus	10/98	Strategie	33%
Dominion: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%	Liberation Day	5/98	Strategie	67%	Scotland Yard Multi	1/99	Strategie	62%	Zombieville	4/98	Action	8%
Droiyon	5/98	Genre-Mix	76%	Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%	Sega TouringCar Championship	3/98	Sport	72%				
				Lode Runner 2	12/98	Action	37%	Semper Fi	5/98	Strategie	39%				

Kostenlose Produktinfos



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
007	008	009	010	011	012
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
013	014	015	016	017	018
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
019	020	021	022	023	024
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
025	026	027	028	029	030
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
031	032	033	034	035	036
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
037	038	039	040	041	042
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
043	044	045	046	047	048
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe

- 1.1 ☐ bis 14 Jahre
1.2 ☐ 15 - 20 Jahre
1.3 ☐ 21 - 30 Jahre
1.4 ☐ 31 - 40 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

- 2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung

- 3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

- 4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Einsendeschluß: 1. Februar 1999

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax



HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Schlußredaktion



Markus Ziegler (mz)
Redakteur



Reinhard Fischer (rf)
Redakteur



Michael Trier (mt)
Redakteur



Manfred Huber (mh)
Redakteur



Paul Kautz (pk)
Redakteur

Tel. Redaktion:
(08106) 899602-03

ANZEIGEN



Christiane Schober
Tel.: 08106/899601
Verkauf/Beratung



Nicole Laubenberg
Disposition

MARKETING/ VERTRIEB



Dorothea v. Pronay
Tel.: 08106/899602

ABONNEMENTS



Petra Laubenberg
Tel.: 08106/899601

GRAFIK



Karl Rieb



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Comic + Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel

„Silver“, Infogrames
Prolit Studio

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz

Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung

Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®

Sebalp Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage III/98

118.579

Erscheinungsweise

PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich,
zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement

Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus:
DM 91,- / Ausland: DM 100,-. Bestellungen
bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonne-
ment gilt für mindestens ein Jahr. Es verlän-
gert sich automatisch um ein weiteres Jahr,
falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum
Ende des Bezugsjahres möglich). Ein-
zahlungskonto: Postbank München,
Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte

Manuskripte werden gerne von der Redakti-
on angenommen. Sie müssen frei von Rechten
Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig
zur Veröffentlichung angeboten worden
sein, so muß das angegeben werden. Mit
der Einsendung gibt der Verfasser die Zu-
stimmung zum Abdruck in PC Joker Heft &
Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unver-
langt eingesandte Manuskripte wird keine
Haftung übernommen. Der Verlag behält
sich das Recht vor, Einsendungen im Falle ei-
ner Veröffentlichung ohne Angabe von
Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gut-
dünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in PC Joker Heft & Spiel erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten.
Reproduktionen jeder Art (Fotokopien,
Microfilm oder Erfassung in Datenverar-
beitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftli-
chen Genehmigung des Verlages.

Haftung

Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel
unzutreffende Informationen oder in veröf-
fentlichten Programmen oder Schaltungen
Fehler enthalten sein sollten, kommt eine
Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des
Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis

PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf
chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Pap-
per gedruckt.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:

http://www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

**Hotline jeden Mittwoch zwischen
16.00 und 19.00 Uhr
unter den Nummern der Redaktion.**



BIETE

HARDWARE

Verk. Action-Replay Pro. Cheat-
karte für PC! 50,- DM. 08586/
917504

Amiga 500 mit 4 Joysticks, 1
Maus, zweites Laufwerk, Tasta-
tur und Spiele zu verkaufen für
400 DM bis 450 DM. Tel.:
05364/1775

P200, 64 MB, 4 GB, 24xCD-
ROM, 4 MB Grafik + Monster
3D, Soundkarte, 15" Monitor +
Software, VB 1099,- DM. C&C 2
+ Mission, AOE je 40,- DM, BM
98, Unreal je 45,- DM. Tel.:
034224/40144

Verkaufe Sega Master System III
inkl. 9 Spiele (Sonic, Alex Kidd,
Moonwalker usw.) sowie Lö-
sungsbuch, VB 150 DM. Schreibt
an: R. Müller, Finkenaue 16,
09526 Olbernhau

P133 mit 16 MB RAM, 1,5 GB
HD, Soundblaster Pro, 120 Watt
Boxen, Maus, Tastatur, Win 95,
S3 Trio 64 + Grafikkarte, 8fach
CD-ROM Laufwerk, 2 Spiele,
aber ohne Monitor. Tel.: 06624/
6310. Fragt nach Sebastian. Preis
VB.

Verkaufe Gameboysp. Spider-
man 2, Tom und Jerry, Fortress of
Fear, Megamen 2 und Dragon
Heart je 15 DM. Tel. oder Fax:
09542/445. Bei Anruf nach Mar-
kus fragen. Es lohnt sich.

Roland SCC-1, GS/GM Sound-
karte, 317 Instrumente, 9
Schlagzeug-Sektionen, Hall
Chorus, Midi-Schnittstelle,
Neupreis 900 DM, VB 300 DM.
Tel.: 07461/162191 ab 18.00
Uhr

Verkaufe gebrauchte Hardware.
Dimms, CPU's und Festplatten.
Z.B. Dimm 32 MB für 40,- DM.
Dimm 64 MB für 80,- DM. Infos
unter: 0171/8821947

Verkaufe Sega-Mega-Drive II +
Mega-CD-II mit 16 Spielen u. 7
CDs, VB 500,- DM. Infos unter
06071/32105. Atari 2600 mit 44
Spielen, VP 200,- DM.

Biete 2x32 MB EDO-RAM, zu-
sammen nur 150 DM inkl. Porto.
Tel.: 036623/25250, Fax:
036623/31037, Anrufe erst nach
15 Uhr.

Amiga 2000 mit 1 MB RAM, Co-
lor Mon., 2 int., 1 ext. Laufwer-
ke, Tast., Maus, Joyst., div. Soft-
ware, Preis VHS. Tel.: 04604/
989699

BIETE

SOFTWARE

Capitalism, Albion, Hind, Tilt, Ran
Soccer, Kick Off 97, Seafight, C.
Quäzar, Civilization, Kings Quest
7, Ishar-Trilogy, Battle Race, Jag-
ged Alliance 1, Deep Space Nine,
je 15 DM. Tel.: 04842/8299

Battle Isle 3, Star Trek 25th Anni-
vers. je 15 DM. Operation Eastsi-
de 50 DM. Sim Isle 15 DM. Nas-
car Racing 5 DM, zus. 70 DM. •
040/73590214 ab 17.00

Verk: System Shock, Toonstruck,
Bleifuß, Colony Wars 2492, Pod,
Orion Burger, Rally-Racing 97,
Earthworm-Jim 1 + 2, Star Gene-
ral, Panzer General je 15 DM,
Microsoft Sidewinder 35 DM,
Tel.: 04842/8299

Ab 14.00 Uhr: Excalibur, Battlezo-
ne, Hexen 2, Bleifuß 2 und Blei-
fuß Fun mit Cheats, Lands of Lore
2, Floyd, je 20 DM u.a. Command
& Conquer 2 + Vergeltungsschlag
40 DM. Tel.: 08071/4432

Verkaufe: Autobahnraser 50
DM, Revolte 25 DM, Air Warrior
2 30 DM, Gold Games 2 10 DM,
Mechwarrior 2 25 DM. Tel.:
039831/20648

Verkaufe PC Spiele: Caesar 3,
Dune 2000, Rainbow Six je 35,-
DM. Liste anfordern: Dogan Pe-
kacar, Tannenbergr. 11, 92637
Weiden. Suche: It came from the
Desert II für PC.

Verkaufe: Warwind, Warcraft,
Sim City 2000, Terra Nova, Der
Planer, M1A2, Congo, Master of
Orion, Z, Return to Zork, Schach-
meister, Skat 15 DM, NBA 96 20
DM, Monkey Island 1-3 45 DM.
Tel.: 04842/8299

Verk. FIFA 98, Turok für je 40
DM, C&C 2 für 50 DM, zus. für
100 DM. Tel.: 08144/98076

Verkaufe/tausche Grim Fan-
dango, FS Europe 1, Europe 3,
German Airports 1, Italy 98,
Apollo Collection 1, Age of Em-
pires und Chartbuster. Andreas
Tel.: 0821/2992699 ab 18 Uhr

Verk. Resident Evil 1 15 DM;
F1RS 40 DM, C3 15 DM, Diablo
30 DM, WC5 40 DM, AOE 40
DM, Unreal 40 DM. Weitere Liste
mit Top Preisen anfordern. Chri-
stian Nauert, Eckhofkeller 3,
94051 Hauzenberg

Verkaufe: Baphomet 1, Vollgas,
Titanic, Lucas Adventures (Mon-
key 2, Indy 4, Tentacle), Ring der
Nibelungen, Prince of Persia 1+2,

Nascar Racing, Epic, Pinball, Aces, Air Havoc. Tel.: 07667/6600

Verkaufe: 13 CDs von Gold Games für 13 DM + Porto. Games Factory + Handbuch (zum Erstellen von Spielen) für 40 DM. Voice Type Simply Speaking (Diktierprogramm) für 10 DM. Tel.: 02821/980078 Lukas Schink

Verk. Star Trek Generations 10 DM, Uprising, Autobahn Raser je 25 DM, C&C 2: Das Kombinat, Unreal + Mission CD, Dune 2000 je 60 DM, jeweils + Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verk. F-15, Commandos, Anno 1602, Airline Tycoon je 45,-; Spec Ops, Chartbuster, Age of Empires je 35,-, C&C2 + Lösungsbuch, Siedler 2 je 30,-; Constructor, FIFA Soccer Manager je 15,-; KKND 10,-. Tel.: 02661/949206

Die Siedler 3, Knights a. Merchants, 101 Airborne je 50,-, F1 Racing, Red Baron 2, M1 Tank Platoon 2 je 40,-, Napoleon in Rußland, Panzer Gen. 3D je 20,-, Max, Terra Nova, Win Cleaner, M1A2 Abrams je 10,-. Tel.: 0450375423

Verk. ca. 80 PC-CD-ROM-Spiele ab 10 bis 45 DM, z.B. Forsaken, Deadlock 2, Red Baron, Lands of Lore 2, Dungeon Keeper, Anno 1602. Liste bei Thomas Bluemer, Lortzingstr. 72, 47623 Kevelaer, Tel./Fax: 02832/2677

Red Baron 2, Eastern Front, Rainbow Six, F-16 Fighting Falcon, Hexen 2, Resident Evil, Aces of the Deep, Might a. Magic 6, SSI Nr. 1, M1A2 Abrams, Apache Longbow 1. Tel./Fax: 09922/60224

Verkaufe: Tomb Raider 2 30 DM, F1 GP 2 25 DM, Moto Racer 30 DM, NFS 2 SE 25 DM, Constructor 20 DM, Emergency 35 DM, BM97 20 DM. (Alles Originale). Tel.: 06621/3987

Verk. Stonekeep 15,-, Wing Commander 4 25,-, 3D Ultra Pinball + Creep Night 10,-, Tomb Raider 20,-, für SNES Warlords 20,-, für N64 Blast Corps 50,-. Suche Comics 50-80er Jahre. Tel.: 04361/1238

Lords of the Realm, Werewolf, Campaign 1+2, Comanche, World War 2, Armored Fist, Air Power, Turrican 2, Hellfire-Zone, Apache Longbow, Comanche 2.0, Mig 29, Dungeon Master, Hind je 15,-. Tel.: 04842/8299

FIFA 98 30 DM, Outlaws, FIFA Soccer Manager, Resident Evil je 15 DM, 3D Ultra Pinball, Fatal Racing je 10 DM, Team Chef, Lode Runner, Jack Nicklaus 4, King's Quest 7, Champ. Manager 2 je 5 DM. Tel.: 02271/45794

Verk. I-War, Wet, Operation E., Anno 1602 je 30,-, Might & Magic VI 40,-, Industriegigant, Diablo, Imp. Galactica, Biing! je 25,- inkl. Porto. Rolf Feuerer 07353/ 3218 oder RFEUERER@T-Online.de

SUCHE SOFTWARE

Suche die Spiele Ambermoon, Touché, Cruise for a Corpse sowie PQ 2 + 3. Angebote bitte schriftlich an: Ramona Gebauer, Mommsenstr. 19, 45144 Essen

Ich suche das Spiel "Traders". Es ist ein kleines Spiel. Ruft mich an: 04336/3493 oder 999120. Danke. Stefan Fischer

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche King's Quest 7 oder Torins Passage gegen King's Quest 5 oder 6. Suche Riven zu kaufen oder Tausch gegen Monkey Island 1 und 2 + Lösungsbuch zu Monkey Island 1,2,3. Tel.: 0170/3111154

VERSCHIEDENES

Über 2000 Cheats + Spielösungen je 2,-. Viele Special Disks ab 5,-. Bestellung und weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sich immer!

Computerspielezeitschriften für Sammler und Nostalgiker: ASM komplett 2/89 bis 2/94, Power Play 7/90 bis 4/93, Play Time 5/91 bis 12/92, PC-Player 4/93 bis 5/94 u.v.a. Tel.: 0521/103083

Verkaufe über 2000 Tips, Codes, Lösungen zu je 2 DM. Dungeon Keeper + Zusatz CD, Biing, Tomb Raider, Warcraft 2, Heft CDs, CD1 Vollvers. von Dunkle Manöver, Demos, CD2 Vollvers. von Airwarrior 2. Tel. oder Fax: 09542/445

Suche alte LCD-Spiele, Game & Watch, Tabletops, LED-Spiele und altes, batteriebetriebenes elektronisches Spielzeug. Sammele alles, zahle gut. Tel.: 02831/2273

Bitte schickt uns kostenlose CD-ROMs und Software. Alles wird gebraucht! Frohe Weihnachten! Postadresse: J. Lemmermann/Justizvollzugsanstalt/Via Postamt Diez/65582 Diez

KONTAKTE

Wir suchen Spieler, die Strategiespiele per E-Mail erleben wollen. Jetzt einloggen: <http://home.t-online.de/home/egamer/index.htm>. Infos, kostenlose Regeln und Software!



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück** oder **-Schein** beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Biete Hardware | <input type="checkbox"/> Suche Hardware |
| <input type="checkbox"/> Biete Software | <input type="checkbox"/> Suche Software |
| <input type="checkbox"/> Tausch | <input type="checkbox"/> Kontakte |

☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

SPIELE – SUPERGÜNSTIG.
24h online bestellen bei
www.pc-flasch.de. z.B.
Baldur's Gate: 69,90

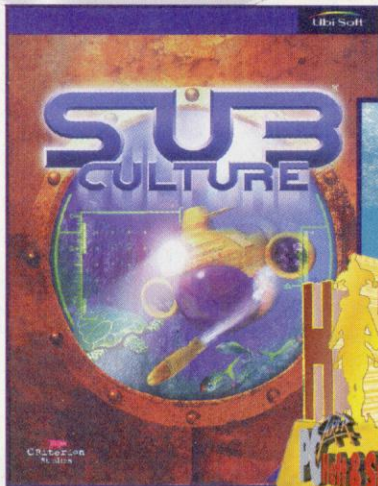
Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer,

Schließeweg 6, 79872 Bernau, Tel./Fax 07675/298

Tomb Raider 3 – The Secrets of Lara Croft. Lösung, Karten, Tips, Disk etc. DM 15,- + Porto. Tel.: 0221-9523203, E-Mail: SMUZ@GMX.DE



mit vielen aktuellen Demos und dem 3D-Tophit
„Sub Culture“ auf 2 Begleit-CDs!

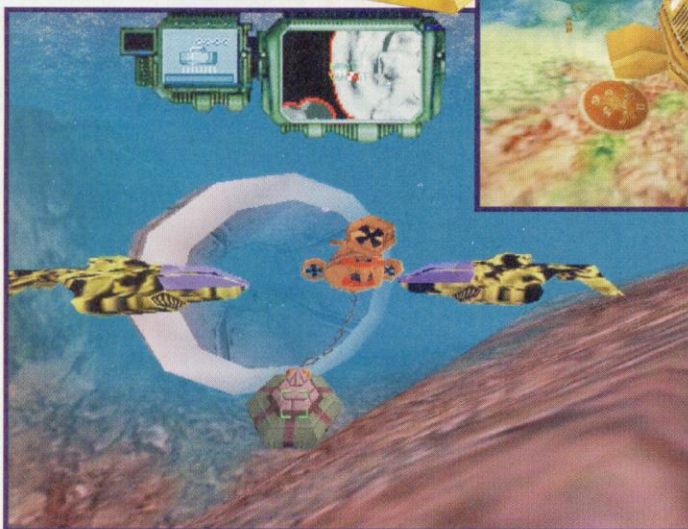


Tauchen Sie in sagenhafte Unterwasserwelten ab: **Vollversion „Sub Culture“**

Nur gut ein Jahr nach der Jungfernfahrt dieser genialen Genre-Mixtur von Ubi Soft laden wir Sie in vier Wochen zum Tauchgang ein. Am Programm steht packendes Gameplay aus **Handel, Action und Simulation** – verpackt in die schönste 3D-Grafik diesseits des Meeresspiegels!

„Hier macht allein schon das Zusehen Spaß“, kommentierte unser stellvertretender Chefredakteur seinen Test und vergab satte 92 Prozent für die Optik sowie einen Hit in der Gesamtwertung. Noch mehr Spaß bringt es freilich, sein U-Boot durch Fischfang usw. mit diversen Waffen und Gerätschaften aufzurüsten, um für spannende Missionen im Konflikt der Tiefeseemenschen gewappnet zu sein. Freuen Sie sich auf beeindruckend animierte Fauna und Flora, Tag- und Nachtwechsel, grandiose Lichteffekte (Sonnenstrahlen, Lensflares, Stroboskopblitze, Wellenreflexionen und vieles mehr) sowie gerenderte Zwischensequenzen. Auf eine superbe Steuerung mit Trägheitsmoment für Tastatur, Maus, Stick oder Pad. Auf stimmige Musik, deutsche Sprachausgabe und maritime Soundeffekte. Und natürlich auf ein abwechslungsreiches Spiel im Stil des großen Klassikers „Elite“!

- * Erstveröffentlichung 12/97 (ca. 99,- DM)
- * Originalwertung: 86 Prozent, Hit
- * unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger direkt
- * komplett deutsch
- * für Windows 95/98



AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Heavy Gear 2 * Pizza Syndicate
Kurt * Quest for Glory 5
Sid Meier's Alpha Centauri
Sim City 3000 * TOCA 2
Uprising 2

Hardware

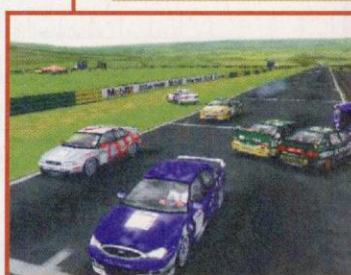
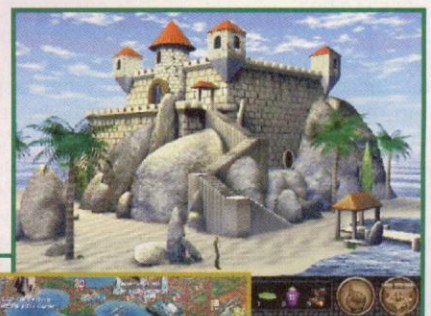
Was bringt Voodoo 3?

Wahl

Spiel des Jahres 1998:
die Sieger

Special

Ausblick auf die
Top-Games 1999



Rival Realms

"Endlich kommt ein würdiger Vertreter des Genres...", "Dabei ist Rival Realms um einiges umfangreicher, durchdachter und zudem motivierender als andere Titel. Das Spiel ist auch ein definitiver Hit für lange Multiplayer-Sessions im Netz."

SuperGames
E-Hit
2-3/99
Spieletest **90%** Gesamt **86%**

"Da haben wir ja wirklich eine kleine Perle.", "Nicht zuletzt durch die stimmungsvolle Umsetzung ... stimmt die Motivation.", "Man möchte immer weiter spielen" - POWER PLAY 1/99

...wo die Fantasie zur Wirklichkeit wird...

Betreten Sie die vom Krieg gezeichnete Welt von RIVAL REALMS. Schon Jahrhunderte lang wurde der Frieden dieses Landes durch zahlreiche Kämpfe zwischen Menschen, Elfen und Grünhäutern gestört.

Die Kämpfe wurden immer wilder. Nun kann es nur noch einen Sieger geben: Eine Rasse, die

das gesamte Land beherrscht.

Nehmen Sie die Herausforderung an, und bringen Sie diesen epischen Krieg unter Ihre Kontrolle! Als Anführer einer der drei Rassen werden Sie mit RIVAL REALMS eines der abenteuerlichsten Computerspiele Ihres Lebens spielen.



- Ausgeklügeltes System mit Erfahrungspunkten und Upgrades je Einheit
- Speichern von einzigartigen Truppen zur Verwendung in späteren Spielen
- Drei Rassen mit eigener Charakteristik, Gebäuden und Truppen
- 60 Missionen
- 50 versch. Zaubersprüche, Formeln und Objekte
- Multiplayer-Unterstützung bis zu 8 Spieler über Netzwerk/Modem
- Leveleditor zum Erstellen neuer Szenarien
- Kämpfen Sie gegen 30 mystische Geschöpfe
- Interaktive Einführung mit Tips & Trainingsleveln

Komplett in Deutsch

CDR5064
DM 79,95*

Produktinfo 002

GamesPower Pro

Der ultimative Spieleknacker



CDR5036
DM 39,95*

- Mit über **7000** Tips, Tricks und Lösungen zu Spielen für 21 Spiel-Systeme, z.B. PC, PlayStation, Nintendo, Amiga etc.
- Cheat-Finder 2.0: Finden Sie Cheats zu neuen Games einfach selbst heraus!

Entdecken Sie unbekannte Levels, manipulieren Sie gespeicherte Spielstände oder erstellen Sie auf einfache Weise Patches, die Sie an Freunde weitergeben können.

NEUE VERSION!
Über 300 neue Cheats, z.B. für Commandos, G-Police, Age of Empires usw.

- Monatliche Updates über das Internet
- Erstellen Sie Patches, die Sie an Bekannte weitergeben können
- Einfaches Editieren von Dateien mit und ohne Hex-Editor

CDV Planetarium Pro

Ihr eigenes PC-Planetarium



CDR5065
DM 39,95*

- Jetzt mit deutschsprachigem Handbuch
- Features**
- Echtzeit-Animation von über **260.000** Himmelskörpern
 - Über **200 Fotos** aus dem Hubble Space Telescope
 - Ideal zum Lernen und Auffrischen

Endlich unversperrte Ansichten des Himmels von jeder gewünschten Position der Erde und zu jeder beliebigen Uhrzeit.

Betrachten Sie Galaxien, Kometen, Konstellationen und Planeten, die sich in Echtzeit auf dem Bildschirm bewegen oder verfolgen Sie die Sternbewegungen von 1000 Jahren in wenigen Minuten!

Lernen Sie astronomische Fakten anhand von Fotografien aus dem Hubble Space Telescope der NASA oder nehmen Sie an dem Astro-Quiz teil.

CDV MusicMachine

Das virtuelle 8-Spur-Tonstudio



CDR5063
DM 34,95*

- Features**
- Recording Box
 - Sound Import/Export
 - Keine musikalischen Vorkenntnisse nötig
 - Über **1500** Samples
 - bis zu 4 HiFi-Stereo-Spuren

Mit der Maus wählst Du Samples aus der gewünschten Gruppe (z.B. Drum, Bass) und platzierst sie innerhalb der acht Spuren. Jetzt noch einige der hitverdächtigen Gesangs- und Rap-Parts dazu, Effekte an die richtigen Stellen, und fertig ist Dein erster Dance-Floor-Hit! Der fertige Mix läßt sich natürlich auch als WAV-File speichern, z.B. um eigene Audio-CDs zu brennen.

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Tel. 0721/
97224-0
Fax 0721/
97224-24



www.cdv.de

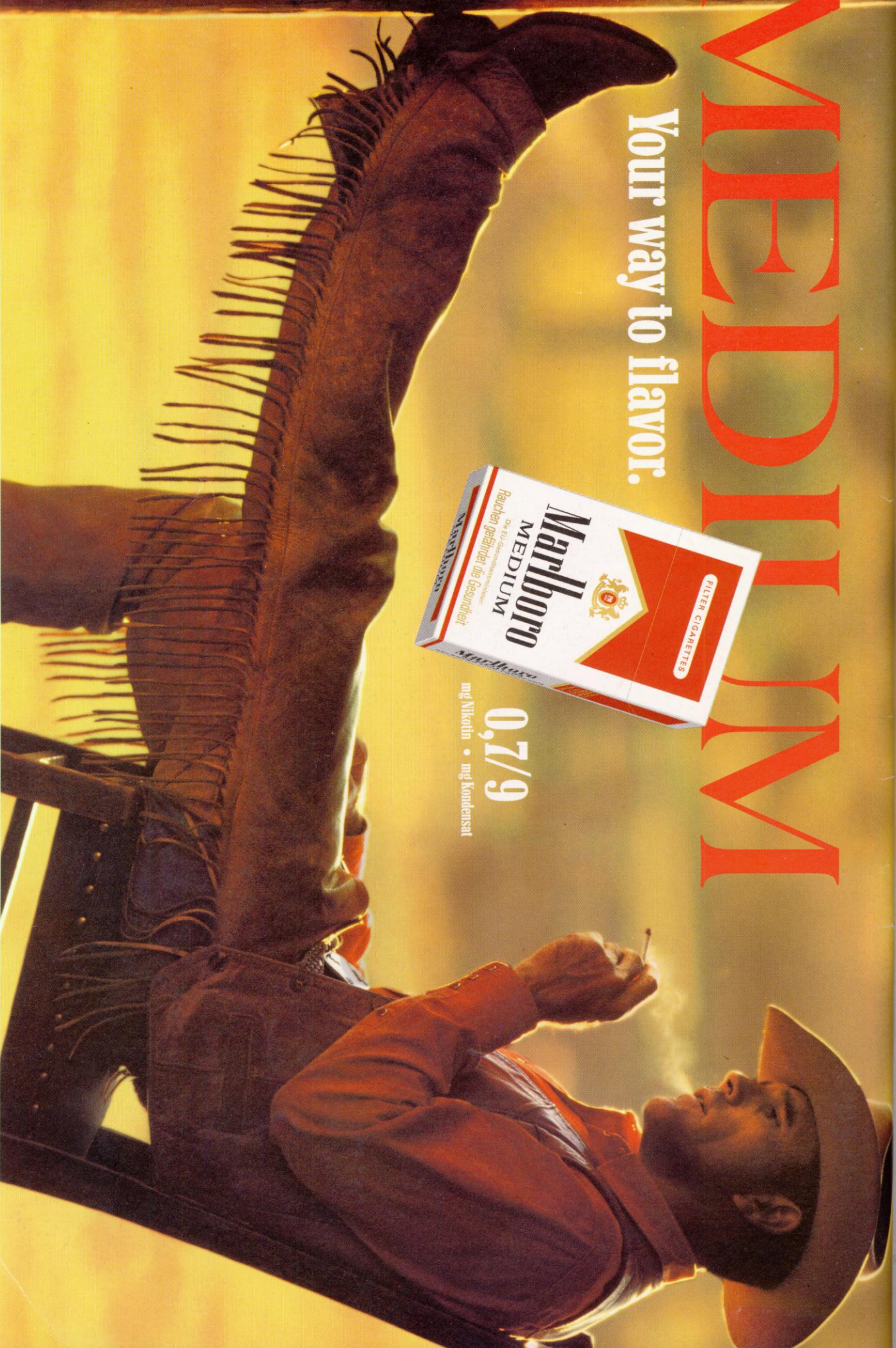
MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)